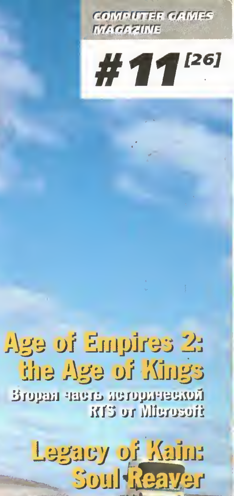
COMPUTER GAMES MAGAZINE

#11 [26]





Age of Empires 2: the Age of Kings
Вторая часть исторической RTS от Microsoft

Legacy of Kain: Soul Reaver
Некроманты тоже любят играть в Tomb Raider

Descent: Freespace 2
Полное Литературное прохождение

Shadowman
Трудно быть Тенью

Driver
«Берегись автомобиля!»

Sci-Fi
Babylon 5 • X-Files

НОЯБРЬ '99

ЧАСТЬ ТИРАЖА УКОМПЛЕКТОВАНА ДЕМОНСТРАЦИОННЫМ CD-ROM

ISSN 1560-2583





КОМПЬЮТЕРЫ

на базе процессоров Intel Pentium® II, Intel Pentium® - III, Intel Celeron®, AMD K6-II, IBM 6x86MX

www.kitcom.ru



КОМПЬЮТЕР

КИТ-SUPER

НА БАЗЕ ПРОЦЕССОРА

Intel Pentium III



ВЫСШИЙ ПИЛОТАЖ

ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ И ЛЮБИТЕЛЕЙ

По результатам тестовых испытаний ПК КИТ-SUPER занял:
1-е место - журнал "Подводная лодка" № 8 1999г.
2-е место - журнал "PC MAGAZINE"/RE № 5 1999г.

Комплектующие, периферия, оргтехника.

- В компьютерах КИТ решена проблема 2000 года.
- Покупатели получают дисконтную карту КИТ - скидка 2%.

СЕРВИСНЫЙ ЦЕНТР КИТ

- Модернизация и ремонт любых ПК.
- Покупка и продажа б/у комплектующих.
- "Горячая линия" техподдержки. Тел.: 152-4749, 152-4841.

NEW!

КИТ SUPER - PENTIUM III

PENTIUM III-450/64Mb SD/ 10,1 Gb
16Mb Riva TNT/CD 48/Creative Live!.... 790

PENTIUM III-500/64Mb SD/13 Gb
16Mb Riva TNT/ DVD / Creative Live!.... 840

КИТОША - IBM 6x86 300
16Mb/4,3 Gb/1,44/1Mb PCI.............. 245

КИТ MAX - Celeron-333A
16Mb/4,3Gb/1,44/1Mb.................... 299

КИТ MAX - PENTIUM II-350
32Mb SD/6,4Gb/1,44/8Mb
CD 40/SB 16.................................. 555

КОМПЬЮТЕРНЫЕ САЛОНЫ

КИТ



Ст. М. ВДНХ, пр-т Мира, ВВЦ, пав. 19 (ГДИВЦ), тел.: 181-3539, 181-3895.
Ст. М. Аэропорт, Ленинградский пр-т,56/2, м-н "Парад Электроники", тел.: 152-4841, 152-4749.
Ст. М. Савеловская, Компьютерный центр "САВЕЛОВСКИЙ", м-н D-26, тел.: 784-7235, 784-7259.
Ст. М. Тушинская, проезд Стратонавтов,9, тел.: 491-8310.
Ст. М. Пражская, ул. Кировоградская, ТЦ "Электронный рай", м-н 2В 19, тел.: 389-4427.
Оптовый отдел тел. 284-2950.
Для организаций и корпоративных заказчиков тел.: 284-2861, 284-2862.
Ст. М. Свиблово, тел. 189-6008



В первую очередь о самом интересном видоизменении данного номера: «Игромания» по многочисленным просьбам (ну и немножко по нашему собственному желанию) пополнилась еще одним разделом – Review. Не стоит волноваться за судьбу гайдов – они в целости и сохранности живут по старому адресу. Просто обзорным материалам стало немножко тесно, и они выделились в отдельную рубрику. Согласитесь, так намного проще. Ведь зачастую попадаются весьма интересные игрушки, но полноценный гайд по ним написать невозможно. Раньше мы их просто обходили стороной, теперь такого больше не случится. Так что «Смотрим» – вполне сформировавшийся самостоятельный раздел, и мы искренне надеемся, что он окажется исключительно полезным и интересным.

Ну вот, о самом главном рассказали, плавно переходим к другим новостям. Во-первых, некая Катя с шумом и криком вырвала рубрику почты из рук удивленной редколлегии и заявила, что отвечать на письма должна самая умная, красивая и добрая представительница коллектива, то есть она, любимая. Аргументация: должна же быть своя страничка у той, чьи фотографически точные портреты развешаны по всему журналу! Что ж, теперь, по крайней мере, ясно, к кому обращаться, отправляя письмо в редакцию.

Кстати, о письмах: как всегда, ждем с нетерпением. Тем более на этот раз у нас очередная тема для обсуждения – литературная версия прохождения Freespace 2. Очень хотелось бы узнать ваше мнение по поводу эксперимента автора. Стоит ли продолжать или же изменить стиль на более функциональный?

Теперь то, что касается демодиска. Мы тут посовещались и решили высказывать свое мнение по поводу выкладываемых материалов, присуждая приз лучшей, на наш взгляд, демоверсии месяца. На этот раз, по единодушному решению коллектива, таковой стала TrickStyle. Поздравляем Acclaim и ждем полной версии игры!

На конец месяца пришелся выход большого числа добротных и качественных проектов. В связи с этим чуть ли не в последний момент мы посчитали возможным отказаться от уже сверстанных материалов по Star Wars, а так же перенести довольно много оригинальных и достойных для публикации статей. Надеяться на то, что ситуация в ближайшем будущем кардинально изменится, не приходится – вы только взгляните на список релизов! Вот-вот, десятки шикарных рождественских подарков...

В любом случае, не пропустите следующую «Игроманию». По сложившейся традиции в декабрьском номере будет опубликована анкета, призванная определить лучшие из лучших игр уходящего года. А мы, в свою очередь, не останемся в долгу и отметим это дело ценными призами и подарками.



Descent: Freespace 2

СТР. 28

УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Игромания»
Генеральный директор
Александр Парчук
Зам. ген. директора
Светлана Базовкина

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Евгений Исупов
Зам. главного редактора
Дмитрий Бурковский
Выпускающий редактор
Игорь Власов
Научный редактор
Александр Савченко
Редакционная коллегия
Вячеслав Акимов
Алан Берновский
Екатерина Воронина
Константин Инин
Данила Матвеев
Сергей Пуриков
Игорь Савенков
Екатерина Синичкина
Денис Чекалов
Кирилл Шитарев
Технический редактор
Людмила Катаева
Пре-пресс
Виктор Попов
Александр Метельков
Цветоделение
Андрей Михайлов
Художник
Даниил Кузьмичев

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Серьян Смакаев
Пейдж. 239 1010, аб. 22 396

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Алексей Густокашин
Тел./факс. 274 9059, тел. 274 9293
E-mail: reclama@igromania.ru

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Константин Сачков

ДЛЯ ПИСЕМ

109316, Москва, Волгоградский пр-т, 2, оф. 510
«Игромания», Тел. (095) 274 9059
E-mail: editor@igromania.ru, Web: www.igromania.ru

Антивирусная поддержка предоставлена ЗАО «Лаборатория Касперского».

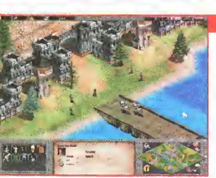
Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 016630 от 26 сентября 1997 г.

Цена свободная. Отпечатано в ОАО ПО «Пресса-1». Тираж 25.000. Заказ № 2581

СОДЕРЖАНИЕ





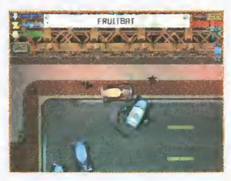




РЕКЛАМА В НОМЕРЕ:

Grand Theft Auto 2

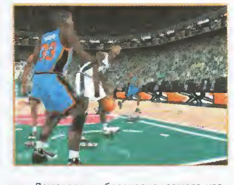
Разработчик Rockstar Games
Издатель Take 2 Interactive / «Бука»
Жанр аркадные гонки + action
Требования P-200, 32 Мб, рек. 3D-уск.



Демка долгожданного продолжения самой жестокой и циничной игры в своем жанре. «Carmageddon, вид сверху» дубль два. За прошедшие с момента выхода оригинала полтора года ничуть не потеряла наглости и здорового черного юмора. Наслаждайтесь!

NBA Live 2000

Разработчик EA Sports
Издатель Electronic Arts / SoftClub
Жанр спортивный симулятор
Требования P-166, 16 Мб, рек. 3D-уск.



Демоверсия, бесспорно, самого красивого и совершенного баскетбольного симулятора на данный момент. Фанатам этого вида спорта EA Sports предлагает переиграть финал плейофф образца прошлого года между Сан-Антонио и Нью-Йорком или сразиться в Streetball один на один с самим Майклом Джорданом.



ДЕМОВЕРСИИ ИГР:

- Grand Theft Auto 2
- NBA Live 2000
- Nerf ArenaBlast
- Nocturne
- Pong
- Shadow Company
- Sid Meier's Alien Crossfire
- Spec Ops II: Green Berets
- Tachyon: The Fringe
- Total Soccer 2000
- TrickStyle
- USAF

ИГРОМАНИЯ

ДЕМОВЕРСИИ ИГР
ПАТЧИ И ОБНОВЛЕНИЯ
УТИЛИТЫ
ТРЕЙНЕРЫ
СТАТЬИ
DIRTY LITTLE HELPER 99
ТЕМЫ ДЛЯ WINDOWS
ВАВИЛОН-5

НОЯБРЬ'99
ДЕМОНСТРАЦИОННЫЙ CD-ROM
#11

ДЕМОВЕРСИИ ИГР

Grand Theft Auto 2
NBA Live 2000
Nerf ArenaBlast
Nocturne
Pong
Shadow Company
Sid Meier's Alien Crossfire
Spec Ops II: Green Berets
Tachyon: The Fringe
Total Soccer 2000
TrickStyle
USAF

ПАТЧИ

Castrol Honda Superbike 2000
Command & Conquer: Tiberian Sun
Darkstone
Descent 3
Drakan
Force 21
FreeSpace 2
Heroes of Might and Magic III
Homeworld
Kingpin
Rainbow Six: Rogue Spear
Shadow Man
Star Wars: Episode I The Phantom Menace
Starcraft
StarCraft: Brood War
Total Annihilation: Kingdoms

УТИЛИТЫ

ACDSee 32 v.2.42
ARJ Archiver v.2.60
DirectX 7.0
FTP Wolf v.3.01
Go!Zilla v.3.5
Hyper Snap DX v.3.50
ICQ99b v.3.19
MailReader v.1.53
MP3 Wolf v.1.04
Nokia Monitor Test v.1.0
Real Player G2
UHS Editor v.3.00
UHS Viewer v.4.20
Voodoo Video v.1.1
Winamp v.2.50e
WinRar v.2.50
WinZip v.7.0

ТРЕЙНЕРЫ

Armored Fist 3
Demolition Racer
Descent: Freespace 2
Driver
Grand Theft Auto 2
Heroes of Might and Magic 3: Armageddon`s Blade
Rainbow Six: Rogue Spear
Wargasm

СТАТЬИ

Curse of Monkey Island
Fallout
Fallout 2
Final Fantasy VII
Hexplore
Might and Magic VI
Populous: the Beginning
Resident Evil 2
Silver
Unreal
X-Files

ВАВИЛОН-5

Вавикдот: Вавилонские анекдоты
Вавилоша: Рассказы
Новости от BabCom
Поэтические страницы

DIRTY LITTLE HELPER'99

ТЕМЫ для WINDOWS

Nerf ArenaBlast

Разработчик	Visionary Media
Издатель	Hasbro Interactive
Жанр	FPS
Требования	P-200 MMX, 32 Мб, рек. 3D-уск.



Представьте себе детский вариант Unreal: Tournament... Без крови и насилия, с водяными пистолетами, шариками и присосками вместо крупнокалиберных пулеметов и базук. Сложно? А вы попробуйте. Да поможет вам в этом демо Nerf ArenaBlast.

Nocturne

Разработчик	Terminal Reality
Издатель	Gathering of Developers
Жанр	3D-action
Требования	P-II, 128 Мб, рек. 3D-уск.



Ужасающе «тормозная» и красивая демка стрелялки с мистическим сюжетом, навеянным мрачной готикой Лавкрафта и Эдгара По. К несчастью, слишком сильно напоминает Resident Evil, чтобы быть более или менее оригинальной.

Данная версия поддерживает Direct3D и 3Dfx Glide.

Pong

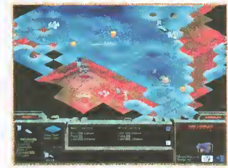
Разработчик Hasbro Interactive
Издатель Hasbro Interactive
Жанр аркада
Требования P–166, 32 Мб, рек. 3D–уск.



Милая и забавная трехмерная аркада с очень ненавязчивым, но исключительно затягивающим игровым процессом. Используется, как всегда, по назначению – в целях снятия стресса после тяжелого рабочего дня.

Sid Meier's Alien Crossfire

Разработчик Firaxis
Издатель Electronic Arts
Жанр пошаговая стратегия
Требования P–133, 16 Мб



Демоверсия первого официального дополнения к Sid Meier's Alpha Centauri. Пять новых фракций, десятки зданий, очередные изобретения и секретные проекты – неплохо для фанатов классических стратегий, а в особенности тех из них, кому «Альфы» показалось мало.

Tachyon: The Fringe

Разработчик Novalogic
Издатель Novalogic
Жанр космический симулятор
Требования P–166, 32 Мб, рек. 3D–уск.



В последнее время очень модно возрождать к жизни прах Elite, вот и Tachyon не стал исключением. Вечная война в космосе, пиратство, торговля, свобода выбора нанимателя с одной стороны и средняя графика и несколько однообразный процесс – с другой. Впрочем, это всего лишь демо, не будем судить строго.

Shadow Company

Разработчик Sinister Games
Издатель Ubi Soft
Жанр тактический симулятор + RTS
Требования P–200, 32 Мб, обяз. 3D–уск.



Демоверсия успевшего сменить издателя и появиться в продаже тактического симулятора. Специально для тех, кто по каким-то причинам не успел его посмотреть. Полностью трехмерный Squad level combat в реальном времени – фанаты Jagged Alliance должны быть довольны.

Spec Ops II: Green Berets

Разработчик Zombie
Издатель Ripcord Games
Жанр FPS + стратегия
Требования P–200, 32 Мб, рек. 3D–уск.



Продолжение знаменитой Spec Ops, воскресившей жанр «симуляторов спецподразделений». Предназначено для людей, привыкших разбирать-собирать АКМ с завязанными глазами и убивать противника с одного выстрела. К большему сожалению, страдает практически всеми грехами оригинальной игры.

Total Soccer 2000

Разработчик Live Media
Издатель Iridon Interactive / Snowball / 1C
Жанр спортивный симулятор
Требования P–166, 32 Мб, рек. 3Dfx

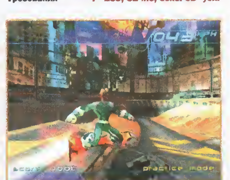


Демоверсия довольно неплохого аркадного симулятора футбола, где во главу угла ставится не визуализация, а играбельность. Графика далеко не идеальная, однако сам процесс исключительно захватывающий, очень близкий по духу к классической Sensible Soccer.

THE BEST

TrickStyle

Разработчик Criterion Studios
Издатель Acclaim
Жанр аркадные гонки
Требования P-233, 32 Мб, обяз. 3D-уск.



Редкий случай единства содержания и оформления, захватывающий игровой процесс при потрясающей графике. Все это TrickStyle, симулятор управления реактивной доской-глайдером. Лучшая демо-версия месяца, по единодушному мнению редакции.

USAF

Разработчик Jane's Combat Simulations
Издатель Electronic Arts / SoftClub
Жанр авиасимулятор
Требования P-200, 64 Мб, рек. 3D-уск.



Демка одного из самых ожидаемых авиационных симуляторов на данный момент. Вряд ли оправдывает все ожидания, однако только за то, что игру делает Jane's Combat Simulations, можно простить многое.

Даты выхода игр по состоянию на 29 октября 1999 г.

Ноябрь

F-18 Super Hornet	11/01/99
The Operational Art of War II: Flash Point Kosovo	11/01/99
West Front: Sea Lion	11/01/99
Axis & Allies Iron Blitz	11/02/99
Nations: WWII Fighter Command	11/02/99
Abomination	11/03/99
Creatures 3	11/04/99
Panzer Elite	11/04/99
Reach for the Stars	11/04/99
Redbeard's Pirate Quest	11/04/99
SU-27 Flanker 2.0	11/04/99
Орда: Северный Ветер	11/05/99
FIFA 2000	11/05/99
Hype: The TimeQuest	11/05/99
Odium / Горький-17	11/05/99
Q-Bert	11/05/99
Thief Gold	11/05/99
Test Drive Off-Road 3	11/06/99
Rayman 2: Great Escape	11/08/99
Twelve O'clock High: Bombing the Reich	11/08/99
Battlezone Gold	11/09/99
Slave Zero	11/09/99
Diplomacy	11/11/99
Sim Theme Park World	11/12/99
Age of Wonders	11/15/99
Close Combat IV: Battle of the Bulge	11/15/99
Gabriel Knight III	11/15/99
GTA 2 / Беспредел	11/15/99
Swat 3D: Close Quarters Battle	11/15/99
Tribes Extreme	11/15/99
Test Drive 6	11/16/99
Wild Wild West: Steel Assassin	11/16/99
Tomb Raider: The Last Revelation	11/17/99
Silent Hunter II	11/19/99
Wheel of Time	11/19/99
Army Men III	11/20/99
Half-Life: Opposing Force	11/22/99
NBA Live 2000	11/22/99
Operational Art of War I: Clash of Eagles	11/22/99
Caesar's Palace 2000	11/23/99
Planescape: Torment	11/23/99
Star Trek: Klingon Academy	11/23/99
Indiana Jones & the Infernal Machine	11/26/99
NBA Basketball 2000	11/26/99
NHL Championship	11/26/99
Star Trek: Hidden Evil	11/26/99
Quake 3: Arena	11/28/99
Legend of the Blademaster	11/29/99
NASCAR Legends	11/29/99
Renegade Racer	11/30/99

Декабрь

Новые похождения Штырлица	12/01/99
Broder Zone	12/01/99
Mission Impossible	12/01/99
Test Drive Rally	12/01/99
Urban Chaos	12/01/99
Mechwarrior 3 Expansion Pack	12/02/99
Battlezone 2	12/03/99
Die Hard Triloby 2: Viva Las Vegas	12/06/99
Diablo 2	12/12/99
Invictus: In the Shadows of Olympus	12/14/99
Messiah	12/14/99
Interstate '82	12/15/99
Ultima 9: Ascension	12/16/99
Unreal Tournament	12/17/99
Daikatana	12/20/99
Earthworm Jim 3D	12/28/99
Hidden & Dangerous Mission Pack	12/29/99

Январь

B17 Flying Fortress	01/03/00
Duke Nukem Forever	01/03/00
EON	01/03/99
Fading Suns: Noble Armada	01/03/00
Flash Point	01/03/00
Giants: Citizen Kabuto	01/03/00
Halo	01/03/00
Magic: Gathering Gold	01/03/00
Missle Command	01/03/00
Monopolization	01/03/00
Risk 2	01/03/00
Road to Moscow	01/03/00
Soldier of Fortune	01/03/00
Splinter	01/03/00
Wall Street Tycoon	01/03/00
Новые бременские	01/10/00
Dukes of Hazzard: Racing for Home	01/17/00
Heavy Metal F.A.K.K. 2	01/17/00
Hired Guns	01/17/00
Imperium Galactica 2	01/17/00
ORCS: Revenge of the Ancient	01/17/00
Rising Sun: Pacific Front	01/17/00
Team Fortress II	01/17/00
Need for Speed: Motor City	01/18/00
1602 AD	01/21/00
F/A-18: Jane's	01/25/00

ECTS: ЗАВЕРШЕНИЕ ПУТИ

Eidos

Eidos, мистер «самый шумный и помпезный стенд» ECTS образца прошлого года, на этот раз здорово урезал свой выставочный бюджет. Так что показывали не все и не всем. Впрочем, четыре основных проекта были.

Больше все шума произвел, пожалуй, Hitman, «симулятор наемного убийцы» или попросту 3D-action с действием от третьего лица. Создаваемый в лучших традициях Thief и Rainbow Six, проект должен понравиться начинающим ворам и спецназовцам. Некоторая, так скажем, нелегальность бизнеса нашего главного героя и определяет основную манеру игры – крадись, прячься в тени, стреляй в затылок. Собственно, перед нами все та же Thief с несколько непривычной перспективой и другой направленностью. Причем даже представленный альфа-вариант с легкостью демонстрирует такие трюки, как отстрел конечностей или ведение огня по двум разным целям с обеих рук. Второе основное достоинство движка – разрушаемость большинства предметов обстановки. Что ж, у Eidos получается довольно неплохо: интересная идея, качественная реализации, потрясающе стильный персонаж. Ждем хита, не иначе.

Разумеется, оригинальный «Вор» сдаваться не собирается (верю, старина Гаррет легко завалит Hitman'а одним ударом дубинки). Для тех, кому средневековье, пусть и несколько механизированное, милее современных бандитских разборок, Looking Glass при непосредственной поддержке Eidos готовит продолжение приключений, Thief 2. Создаваемый на этот раз на базе движка от System Shock 2, новый проект уже сейчас довольно неплох, однако до выхода в свет пройдет еще как минимум месяцев шесть – все-таки большая часть работы еще впереди. Зато по показанным миссиям ясно, на что будет ориентирован продукт: станет меньше заданий с участием потусторонней живности, больше внимания будет уделяться собственно воровству. Очень хочется верить в то, что так оно и будет – путешествие по Haunted Cathedral большинство игроков до сих пор вспоминает с содроганьем.

А вот над Omikron все больше и больше сгущаются тучи. Отменена PlayStation-версия, по мере приближения даты выхода варианта для PC разработчиков все больше и больше пробирает дрожь и они начинают судорожно избавляться от своих первоначальных задумок. А как все хорошо начиналось... Мощнейший саундтрек, возможность вселяться в любого персонажа, поединки в лучших традициях Tekken и Virtua Fighter, решение задачи абсолютно разными путями... Боюсь, что к финалу доживет лишь музыка и пресловутое перемещение душ. На данный момент игра не представляет собой практически ничего выдающегося, хотя – кто знает, может, это и можно списать на «кривость» представленной версии. Во всяком случае, ясно следующее: если в Quantic Dream хотят создать шедевр, им придется еще работать и работать.

И, наконец, по заказу общественности – Tomb Raider, куда уж без него. Мало того, что сам стенд The Last Revelation был оформлен соответствующим образом, так еще и раздаваемый press-kit содержит такие картинки, которые постеснялись бы показывать в приличном обществе. Ясно одно – игра уже давно потерялась, первое место прочно заняла сама Лара. Что в итоге выйдет у Core Design – предсказывать не берусь, но то, что у новой части будут поклонники, гарантирую.

Gathering of Developers

В отсутствие своего главного европейского дистрибьютора, Take 2, GOD сама занималась продвижением собственных проектов.

В первую очередь в глаза бросался абсолютно безумный KISS Psycho Circus, 3D-action, основанный на серии комиксов по мотивам творчества группы. Если кто полагает, что не-поклонникам KISS здесь делать нечего, он глубоко ошибается. Несмотря на внешний антураж и пафос, в игре есть пара довольно-таки заманчивых идей. Главная из них – каждый из эпизодов посвящен одному из участников коллектива и «заточен» исключительно под него, полностью отличается подход, стиль и даже дизайн. Ради этого, пожалуй, стоит посмотреть на финал.



Следующий не менее амбициозный проект – Heavy Metal FAKK2 – тоже основан на знаменитейшей серии «комиксов для взрослых» (нет, речь не о Playboy). Создаваемая игра базируется на движке от Quake III: Arena, что само по себе легко определяет жанр. Если судить по источнику, вещь будет переполнена стрельбой, кровью и насилием вкупе с тяжеловооруженными и механизированными противниками. Пока же авторы из Ritual Entertainment могут похвастаться разве что зачатками поединков (скорее в духе Mortal Kombat, чем Tekken) да еще тем, насколько QIII-engine хорошо держит открытые пространства. Ладно, до лета 2000-го у них еще время есть.

Тяжеловесный, откровенно тормозящий и безумный Nocturne по сути представляет собой творение на вечную тему Alone in the Dark или Resident Evil, что кому ближе. Ничего нового или оригинального, просто добротный и технологичный Action/Adventure в жанре Horror. Игра практически закончена, Terminal Reality вносит последние штрихи и к моменту написания этих строк Nocturne уже находится на полпути в магазин.

Последней из привлекавших широкую общественность 3D-action была Rune, стрелялка на движке от Unreal, «завернутая» на викингах и поединках с холодным оружием. Игры как таковой пока еще нет (выход – практически через полтора года), однако под большим нажимом жаждущей зрелищ публики демонстрировали довольно сложную боевую систему, к особенностям которой относят возможность отрубать конечности и самому контролировать направление удара. Чем-то напоминает Simulation-режим в Die by the Sword, однако намного красивее и сложнее. Если вокруг этого удастся создать качественный сюжет и продуманные уровни, то Rune ждет несомненный успех.

Несмотря на то, что стенд был практически отдан на откуп всевозможным action'ам с зле-



ментами RPG или без таковых, нашлось место и классической стратегии. Age of Wonders, которая находится в производстве уже столько, что, казалось, светлого дня ее выхода мы уже никогда не увидим, практически закончена. Точнее, этот потенциальный убийца Heroes of Might & Magic вошел в стадию бета-тестирования. Порадовать нас обещают уже к концу ноября, однако, зная сколько у Epic отняла работа над собственно игрой, можно предположить и более пессимистичные сроки.

Hasbro

Заполучив еще в прошлом году MicroProse, Hasbro, недолго думая, сделала ставку на проекты этой компании и во время очередной выставки. И если в прошлом году преобладали всевозможные стрелялки, то сегодня стенд отдан на откуп симуляторщикам: исчезла Starship Troo-pers, X-COM Alliance не привлекал уже и доли прошлогоднего внимания, люди толпились лишь вокруг лучшей игры, представленной не MicroProse – «обратной» стратегии Majesty от Cyberlore Studios. Идея непрямого управления гениальна: вы расставляете лишь приоритеты и определяете награду, а ваши герои вольны самостоятельно решать, стоит им связываться с очередным драконом или лучше пропить оставшиеся денежки в пабе. Будем надеяться, что разработчики доведут задуманное до конца и не пойдут по пути создателей Dungeon Keeper. Судя по представленному, пока все идет хорошо, однако велик соблазн сделать еще одну RTS, и никуда от него не деться.





Теперь о том, ради чего сюда стоило приходить. Во-первых, B17 Flying Fortress II «The Mighty Eighth». Будущий хит, превосходная игра во всех отношения. При условии, что все обещанное будет реализовано. Все-таки симулятор тяжелого бомбардировщика – штука сложная. Особенно, когда речь идет об управлении каждым членом экипажа и свободном перемещении по салону. Ничего этого пока в игре нет, зато уже практически готов великолепный графический движок, легко затмевающий прошлогоднего фаворита WWII Fighters от Jane's. Так что все эпитеты – авансом, в основном за мастерство в области визуализации.

Следующий герой, Gunship III, не столь впечатляющ в графическом плане, зато может похвастаться качественной стратегической составляющей. Конечно, самая главная «фишка» здесь – совместимость с будущей M1 Tank Platoon III, однако для ее реализации необходим и нормальный режим взаимодействия танковых и вертолетных подразделений в одиночной игре. Вот над этим сейчас и бьется MicroProse, пытаясь сделать Gunship III не просто «еще одним вертолетным симулятором». Пожелаем им удачи, а сами обратим внимание к событию № 1 на этом стенде.

Итак, свершение, сопоставимое с анонсом Warcraft III, – первая публичная демонстрации Grand Prix 3. Слухи о начале работ ходили уже давно, однако возможность увидеть игру воочию – это совсем другое. Ощущения переполняют, сложно выделить что-то одно. GP3 – это то, как должен выглядеть любой уважающий себе симулятор «Формулы-1», совершенство формы и содержания. Перед нами старая добрая Grand Prix 2, только образца 1999 г. Точнее, 2000-го – мы все знаем, как тщательно и основательно (читай: медленно) работает Джеф Краммонд (Geoff Crammond), «папа» всей серии GP. Пока игра нацелена на январь, однако будем надеяться, что подоспеет хотя бы к середине 51-го чемпионата, которому она и посвящена.

С теми же, кто не понял важность произошедшего события, поделюсь еще кое-какой информацией. Grand Prix 3 была официально признана лучшей игрой шоу. Не просто «самым хорошим симулятором», а именно лучшей игрой. Кто-то что-то говорил про Warcraft III?..

Infogrames

Компания после расставания с DID сосредоточила свои рекламные усилия в основном на играх своего главного козыря, Accolade. У последней же, кроме горы всевозможных автосимуляторов, есть еще и Slave Zero, который все никак не доберется до прилавков. В рамках выставки демонстрировали очередные улучшения движка (который теперь хвастается великолепными bump-mapping и световыми эффектами). Что можно сказать... Текстуры на 60-футовых гигантах выглядят ужасающе правдоподобно, а раздавленные


(C) 1999 Gremlin Interactive Limited and Digital Illusions CE AB

люди еще более качественно растекаются по асфальту. Правда, для максимального погружения потребуется исключительно Matrox G400, однако такая красота оправдывает все жертвы.

Впрочем, основное внимание все же было приковано к автомобильным симуляторам. Помимо уже таких близких Test Drive Offroad 3 и Test Drive 6, из практически завершенных вещей демонстрировали Demolition Racer, очередное творение на тему разрушения на колесах, создаваемое Pitbull Syndicate совместно с рядом авторов Destruction Derby, покинувших Reflections. Особо о ней говорить не хочется, благо к моменту написания этого материала игра уже поступила в продажу. А вот Test Drive Le Mans заслуживает определенного внимания. Во-первых, как и обещалось, Infogrames может похвастаться полной лицензией на все автомобили класса GT1, GT2 и прототипов, участвующих в гонке в Ле-Мане, а во-вторых, игра будет нацелена на соревнования на выносливость со всеми вытекающими. Представьте себе 24 часа неотрывного сидения перед компьютером, и вы поймете, на какую зыбкую почву ступила Accolade. Впрочем, для тех, кто не причисляет себя к маньякам, будут предусмотрены и менее жестокие аркадные режимы. Только вот со сроками пока еще ничего не известно – обещают в 2000 г., но сами понимаете, эта дата довольно растяжимая.

Infogrames, как и многие другие, ободренные успехом Colin McRae Rally от Codemasters, взялись за свой раллийный симулятор. Называется будущее творение Rally Masters, а разрабатывает его Digital Illusions. На данный момент авторы занялись графикой, оставив физический движок на потом. Что из этого вышло, вы догадываетесь – демонстрируемая версия хоть и была довольно красива, однако абсолютно не играбельна. Отчасти это объясняется отдаленными сроками выхода – лето следующего года. Что ж, к тому времени у Rally Masters должна уже появится гора жаждущих крови конкурентов, так что оценка будет несомненно более объективной.

NovaLogic

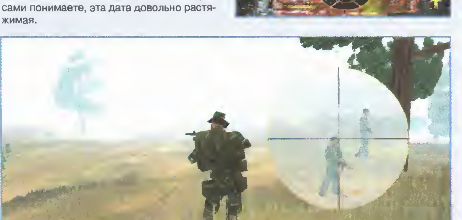
Компания решили ограничить представляемую линейку лишь самыми хитовыми и ожидаемыми проектами. Во-первых, это уже появившийся в продаже танковый симулятор Armored Fist 3, во-вторых, отчаянно тормозящий на любых машинах, но довольно красивый спецназовский боевик Delta Force 2, и в-третьих, собственная космическая сага Tachyon: The Fringe. О последней хочется сказать особо. Самое большое достоинство игры – свобода действий, на манер Privateer или даже Elite, вкупе с плавно развивающимся сюжетом, напрямую зависящим от ваших поступков. Война, торговля, пиратство и предательство – любой путь ведет к победе, но какой будет результат, заранее никому не известно. Игра вряд ли станет бесспорным лидером в плане графического оформления (демонстрируемая версия была довольно слабовата в этом плане), зато по части интерактивности и свободы процесса может обойти нынешнего лидера X – Beyond the Frontier. Впрочем, в будущем уже маячит Freelancer от Криса Робертса (Chris Roberts), так что долго и Tachyon, и X – Beyond все равно не продержатся.





Red Storm

Демонстрируя в рамках выставки свою главную на данный момент «фишку» в виде Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear, издаваемую практически для всех существующих форматов (вы будете смеяться, но среди них есть даже GameBoy), Red Storm не забыла похвастаться своей новой стратегией Shadow Watch. Сделанная в духе X-COM и Jagged Alliance, игра направлена прежде всего на шпионскую деятельность вроде получения информации, слежки и тайного проникновения в охраняемые помещения. После того как вы, благодаря разведке и подслушиванию, определитесь с планами, можно переходить к собственно штурму. Здесь действие уже больше напоминает тот же X-COM – пошаговые сражения небольших отрядов на ограниченной территории. Классический Squad team combat как он и должен быть. Осталось только дождаться выхода игры и посмотреть, что же получилось у Red Storm на этот раз.



Ubi Soft

Сосредоточенная в основном на рынке телевизионных приставок, эта компания представила и ряд игр для персоналок. Самая впечатляющая из них – Rally Racing Simulation, единодушно признанная наиболее красивым симулятором шоу. Графика просто завораживает, несмотря нв то, что крутили лишь небольшой фрагмент не совсем законченной трассы. Если ребятам из Ubi Soft удастся сделать и правильный физический движок (а то, что им это под силу, доказывает знаменитая серия Monaco Grand Prix), то Colin McRae Rally 2, не говоря уже о Rally Masters, отдыхает.



Дмитрий Бурковский

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Только для крутых геймеров

Фирма 3Com, известная российским пользователям своей популярной серией модемов Courier, в октябре объявила свою новую разработку. Нет, это не очередной софт-модем с улучшенной прошивкой – это полноценный аппаратный PCI-модем, оптимизированный для сетевой игры. Разработчики божатся, что, мол, их детище чуть ли не на 40% снижает вероятность простоев и лагов в сетевой игре. Достигается это за счет новой оптимизированной прошивки.

Правда, за удовольствие надо платить, поэтому и цена соответствующая – 120$, что, согласитесь, все же дороговато на фоне продукции других фирм. На момент выхода номера первые экземпляры уже должны появиться в продаже.

Press INS to enter Video Setup

Компания AOpen внесла интересное предложение: почему бы видеокартам не обзавестись своей собственной конфигурационной утилитой на этапе загрузке, то есть своеобразным BIOS Setup, сродни тому, что есть на всех материнских платах и на продвинутых SCISI контроллерах. Чтобы пользователь при загрузке системы, нажав определенную комбинацию клавиш, мог войти в Setup и настроить там различные параметры 3D ядра, протокол использования шины AGP и даже такты задержки памяти и напряжение питания ядра. И тогда сразу отпадет надобность в различных Tweak'ах и разгонялках – достаточно будет перезагрузиться, изменить необходимые значения и протестировать внесенные изменения. Первой платой с использованием технологии VGA BIOS будет PA3030 на чипсете TNT2 Ultra.

Моська и Слон

В одном из предыдущих номеров мы уже упоминали графический ускоритель фирмы Bit Boys – Glaze 3D, анонсированный в августе месяце. На данный момент все сведения о нем сводятся к помпезным пресс-релизам и обещаниям втоптать в грязь все существующие 3D ускорители четвертого поколения. Недавно разработчики хвастались, что производительность в Q3: Arena будет около 200 кадров в секунду. Но этим дело не ограничилось – Мика Туоми из команды разработчиков Glaze 3D весьма язвительно высказался по поводу пиковой производительности GeForce 256, заявив, что обещанные 480 мегапикселей в секунду недостижимы в принципе, по крайней мере, без применения DDR-RAM. На что главный маркетолог Creative в лучших традициях басен Крылова поинтересовался, а не знает ли уважаемый господин, где можно посмотреть хотя бы один экземпляр новейшего «убийцы всех ускорителей».

Кстати, теперь этих «убийц» стало на одного больше. В стройные ряды «самых умных и красивых» влилась компания GigaPixel, объявившая первый чип на базе архитектуры Giga 3D. Небывалые чудеса производительности объясняются совершенностью и простой алгоритма обсчета графики, позволяющего просчитывать только видимые пиксели, а не все присутствующие объекты. Также обещают полноэкранное сглаживание без потери качества, полную поддержку OpenGL и D3D. Правда, пока прототип чипа существует только на бумаге, а фирма-производитель активно ищет компанию, которая взялась бы за воплощение их детища в кремнии. Желающих пока нет. И в ожидании своего ненаглядного «принца» разработчики рисуют комиксы, где герой GigaPixel убивает тысячи полигонов за раз. Надо же хоть чем-то заняться!

Первый выстрел «Авроры»

3D ускорители четвертого поколения со встроенным геометрическим процессором постепенно входят в нашу жизнь. И все крупные производители графических чипсетов уже объявили свое видение нашего полигонального будущего. За бортом осталась лишь ATI Technologies, но, как выяснилось, молчание известной канадской фирмы предвещало небольшую бурю. В середине октября на сайте ATI появилось упоминание о таинственном проекте «Аврора». Как выяснилось, так будет называться новейший чипсет ATI. Правда, ничего кардинально нового нам не обещают, предлагая сдвоенный вариант ATI Rage 128 PRO, где один процессор обрабатывает четные кадры, а второй нечетные. Причем каждому досталось по 32 мегабайта памяти, то есть всего на плате будет 64 Мб SDRAM. Производительность обещается на уровне 500 мегапикселей в секунду, что лишает GF256 статуса самого быстрого ускорителя. Поддерживается 2D и 3D графика, разрешения до 1920*1200 в 32-битном цвете, API OpenGL и D3D, само собой, аппаратное декодирование MP2. Использует архитектуру AGP4X. И цена при этом весьма невысокая – 299 долларов.

* * *

27 сентября 1999 г. Intel представила два микропроцессора Pentium III с тактовой частотой 600 и 533 МГц, которые поддерживают новую системную шину, работающую на частоте 133 МГц.

Вслед за выпущенным ранее чипсетом Intel 810, предназначенным для ПК на базе процессоров Intel Celeron, вышел в свет набор микросхем Intel 810E для систем на базе Pentium III. Одновременно Intel объявила об отсрочке выпуска набора микросхем Intel 820 из-за затруднений, которые связаны с системной аттестацией и способны привести к ошибкам доступа к оперативной памяти. Набор микросхем будет выпущен после выявления причин и устранения упомянутых погрешностей, над чем Intel сейчас активно работает.

Набор микросхем Intel 810E со встроенной графической подсистемой позволяет создавать различные модификации системных плат с частотой системной шины 133, 100 или 66 МГц. Чипсет Intel 810E использует системную память типа PC100 SDRAM. В наборе микросхем Intel 810E реализована архитектура Intel Accelerated Hub, включающая в себя контроллер-концентратор памяти и графики, контроллер-концентратор ввода-вывода и концентратор встроенного кода. Контроллер-концентратор памяти и графики является средством сопряжения центрального процессора, системной памяти емкостью до 512 Мб и встроенной графической подсистемы Intel Graphics Technology. Контроллер-концентратор ввода-вывода соединяет контроллер-концентратор памяти со встроенным контроллером AC97, контроллером дисков ATA/66, сдвоенными портами USB и шиной PCI. Концентратор встроенного кода, служащий для хранения данных BIOS основной системы и подсистемы видео, оснащен эффективным аппаратным генератором случайных чисел Intel Random Number Generator, который обеспечивает поддержку средств криптографии, создания цифровой подписи и протоколов безопасности. Чипсет Intel 810E поддерживает как текущую линейку процессоров Pentium III, так и их модификации нового поколения, которые будут изготавливаться по 0,18-микронной технологии.

Одновременно выпущена системная плата Intel CA810E на новом чипсете, выполненная в конструктиве MicroATX и предназначенная для настольных ПК на базе процессора Pentium III.

* * *

Менее трех месяцев компания AMD продержалась на вершине процессорного Олимпа со своим процессором Athlon, выпущенным в августе с тактовыми частотами до 650 МГц, и вышедшим в начале октября Athlon 700 МГц. Очередной ход в борьбе за симпатии покупателей сделала компания Intel, 25 октября выпустившая сразу 15 моделей новых процессоров Pentium III и Pentium III Xeon с применением 0,18-микронной технологии и тактовой частотой от 500 до 733 МГц. Таким образом, Intel вернула себе звание производителя самых быстрых микропроцессоров, принадлежавшее ей много лет. Одновременно объявлен набор микросхем (чипсет) Intel 840, предназначенный для построения материнских плат серверов и рабочих станций и обладающий такими новыми особенностями, как повышение рабочей частоты системной шины до 133 МГц, поддержку 64-разрядной шины PCI, графического порта

AGP 2x/4x, сдвоенных каналов прямого обращения к памяти типа RDRAM общей емкостью до 2 Гб.

Новые процессоры Pentium III в процессе разработки носили кодовое название Coppermine. (Несмотря на «медное» название, в процессорах применяются алюминиевые межсоединения. Компания планирует начать применение медных проводников лишь с переходом на технологию 0,13 мкм.) Инженеры компании, сохранив ядро Pentium III, фактически разработали новый процессор класса P6, поместив кэш-память второго уровня объемом 256 Кб на кристалл процессора и заставив ее работать с частотой, равной частоте ядра. Новые процессоры оснащены кэш-памятью 2-го уровня типа Advanced Transfer Cache («кэш с усовершенствованной передачей данных»). Применение данной технологии позволило удвоить полосу пропускания между ядром процессора и встроенной полноскоростной кэш-памятью 2-го уровня. Усовершенствованная технология системной буферизации обеспечивает ускоренное прохождение данных от системной шины к процессору благодаря большему числу «буферов». Эти новинки обеспечивают прирост производительности до 25% по сравнению с ранними версиями процессора Pentium III с той же тактовой частотой.

Также выпущены мобильные процессоры Pentium III с тактовыми частотами 500, 450 и 400 МГц.

Новые модификации процессора Pentium III с тактовыми частотами 733, 700, 667, 650, 600, 550, 533 и 500 МГц поддерживаются несколькими наборами микросхем, в частности, Intel 810E, Intel 440BX и Intel 440ZX. На конец текущего года намечен выпуск нового чипсета Intel 820, в котором также предусмотрена поддержка всех вышеперечисленных процессоров.

Помимо традиционных корпусов, процессоры Pentium III с тактовой частотой 550 и 500 МГц выпускаются и в новом корпусе типа FC-PGA (или flip-chip package) с уменьшенными габаритами, совместимого с разъемом Socket 370, для которого ранее выпускались только процессоры Celeron.

Новые процессоры выпускаются в различных модификациях, с частотой системной шины 100 или 133 МГц. Чтобы различать различные варианты исполнения процессора, компания вводит специальные индексы.

Буква E отличает процессоры, изготовленные по 0,18-микронной технологии, от их аналогов с той же частотой, изготовленных по 0,25-микронной технологии; индекс B отличает процессоры, работающие на системной шине с частотой 133 МГц, от их аналогов с той же тактовой частотой, работающих на системной шине с внешней частотой 100 МГц.

Оптовая цена самого быстрого Pentium III-733 составляет 754 долл.

Приведем список новых моделей Pentium III (в скобках * тактовая частота в МГц): Pentium III-733 (133), Pentium III-700 (100), Pentium III-667 (133), Pentium III-650 (100), Pentium III-600EB (133), Pentium III-600E (100), Pentium III-550E в корпусе FCPGA (100), Pentium III-533EB (133), Pentium III-500E FCPGA (100).

* * *

4 октября 1999 г. корпорация Intel объявила, что первый представитель ее семейства процессоров с архитектурой IA-64, носивший кодовое названием Merced, будет выпускаться под товарным знаком Itanium. Процессоры Itanium позволят создавать мощные серверы и высокопроизводительные рабочие станции. Intel уже предоставила первые опытные образцы процессора Itanium своим клиентам. Начало массового производства процессора запланировано на середину 2000 г. Компьютеры на основе Itanium поступят в продажу во второй половине 2000 г.



* * *

20 октября в Дрездене (Германия) компания AMD торжественно открыла завод Fab 30 — самое современное производство микропроцессоров. Официальное открытие Fab 30 ознаменовало окончание проекта, начавшегося в октябре 1996 года. В настоящий момент оборудование завода проходит последние испытания. Ожидается, что уже в текущем квартале завод выдаст первую партию процессоров, изготовленных по технологии с использованием медных проводников, а поставки начнутся уже во втором квартале следующего года. Инвестиции в новый завод составили 1,9 млрд. долл., что является одним из крупнейших вливаний иностранного капитала в экономику Восточной Германии.

На церемонии открытия выступил председатель правления компании AMD У. Дж. Сандерс (W. J. Sanders). «Сегодня мы открываем новое замечательное предприятие — первый завод следующего тысячелетия и самое современное производство полупроводников в мире, – сказал Сандерс.

В следующем году мы планируем здесь, в Дрездене, производить процессоры, способные работать с тактовой частотой 1 гигагерц, т. е. 1000 МГц. Применение технологии медных проводников и 180-нм форм-фактора в процессорах с рабочими частотами в 1 ГГц и выше позволит AMD сохранять лидерство по производительности процессоров».

Сандерс отметил также, что уже пробные экземпляры серийных образцов процессоров AMD Athlon, изготовленные по технологиям, применяемым на новом производстве, работают со скоростью свыше 900 МГц. На Fab 30 планируется производить 5000 8-дюймовых пластин в неделю. Это первое производство в Европе, на котором мощные процессоры выпускаются с применением медной технологии.

* * *

5 октября вице-президент AMD по разработкам Фред Вебер (Fred Weber) обнародовал детали проектируемой в AMD x86-совместимой 64-разрядной архитектуры и системной шины будущего, Lightning Data Transport(tm). Обе технологии планируется применить в микропроцессоре восьмого поколения, известном под кодовым названием SledgeHammer.

«AMD планирует расширить набор команд x86 таким образом, чтобы допускался 64-разрядный режим работы. Это явится простым, но в то же время эффективным решением, объединяющим преимущества 64-разрядной обработки данных с сохранением совместимости с уже имеющимся 32-разрядным программным обеспечением и операционными системами, – сказал Вебер. – Никакое другое решение не обеспечивает совместимости 32- и 64-разрядных приложений».

Кроме того, AMD предлагает системную шину, получившую название Lightning Data Transport (LDT). Шина призвана обеспечивать передачу данных внутри ПК с более чем 20-кратным расширением полосы пропускания для операций ввода/вывода, а также поддержку сопроцессорной и многопроцессорной функции. Такой рост производительности на операциях ввода/вывода наилучшим образом скажется на системной производительности рабочих станций, серверов и ПК на базе процессоров AMD Athlon.

* * *

В начале октября AMD открыла собственный Web-сайт на русском языке. Заметим: это не русские страницы на оригинальном англоязычном сайте, а именно полноценный Web-сайт, размещенный в российском сегменте Internet по адресу http://www.amd.ru/

«Компьютерный рынок стран СНГ с населением в 260 млн. человек потребляет около 1 млн. новых персональных компьютеров в год, — комментирует открытие русского Web-сайта компании AMD ее менеджер по маркетингу в странах Восточной Европы Райнхард Фабриц (Reinhard Fabritz). — Наряду с Польшей, он является одним из самых динамично развивающихся рынков Восточной Европы, и компания AMD как один из крупнейших производителей микропроцессоров в мире не может оставить этот факт без внимания».

А. Савченко
по сообщениям AMD, Intel

LOONEY TUNES: LOST IN TIME

Разработчик	**Warner Brothers Interactive Entertainment**
Издатель	**Infrogrames**
Выход	**Рождество 1999 г.**
Жанр	**аркада**

Мультипликацию любят почти все. Несомненными лидерами в этой области являются две известные компании – «Уолт Дисней» и «Уорнер Бразерс». Братья Уорнер славятся своими постоянными героями, одним из которых является забавный, изрядно назойливый Bugs Bunny. Из серии в серию он совершает свои невероятные приключения.

Теперь же он станет досаждать нам своим присутствием на персональном компьютере и PlayStation. Это первый шаг на пути экспансии виртуального мира, ибо, как сообщает Infrogrames, они достигли соглашения с «WB Interactive Enter-tainment» издать «Looney Tunes...» тайтлы для PC. «Затерянные во времени...» являются первыми из достаточно обширного списка. Для тех, кто в двенадцатилетнем возрасте рассматривал эротические картинки вместо того, чтобы смотреть мультипликационные фильмы, поясним: «Веселые мелодии» – обширная серия мультфильмов, объединенных такими персонажами, как Заяц, Поросенок, Утка и др. Анимационные творения рассчитаны на не очень интеллектуальную аудиторию; в частности, в финале каждого мультика, помимо приличествующего случаю сообщения «The End», громкий голос диктора бодро сообщает малолетним зрителям: «Вот и все, ребята!». А то они, чего доброго, станут еще ждать продолжения. Среди известных исторических личностей, являющихся поклонниками сериала «Веселые мелодии», следует назвать Майкла Гарибальди.



«Looney Tunes: Lost in Time» предлагает нам поломать зубы и мозги (у кого есть) о достаточно древний и почти вымирающий в наши тяжелые времена жанр – это пазловый тайтл. Означенный Bugs Bunny борется со множеством врагов: как новых, так и старых. Первоначальное название, звучавшее «Bugs Bunny: Lost in Time», было изменено в настоящее время. Задумав целую серию «Looney Tunes...» наименований, «Infogrames» хочет, чтобы брэнд-нэйм наличествовал в каждом тайтле. Раньше подобные забавы типа «Герои мультфильма ищут морковь» предлагались только любителям приставок и припарок. Но разработчики уже смекнули, что и пользователь компьютера также успел измельчать и поглупеть. Так что теперь не только приставочники с удовольствием будут участвовать в приключениях, но и компьютерные игроки.

Общеизвестно, что как бы ни была добропорядочна госпожа Хавронья, она всегда грязь найдет. Так и наш герой непременно найдет неприятности на свою голову. Действие начинается в родном для Bugs Bunny городе Albuquerque. Длинноухому не повезло – он нашел машину времени. Очутившись на далеком расстоянии не только в плане пространственном, но, главным образом, временном, герой наш понял, что такое хорошо и что это хорошо осталось в его городе. И потому он на всех своих кривоватых лапах поспешает в свое время и на свое место. Чтобы было на что смотреть свысока и обливать свинцом своего кроличьего презрения.

Итак, путь его ныне пролегает по пяти различным временным зонам, эпохам: каменный век, средневековье, пиратство, великая деструкция тридцатых годов (а разве не Депрессия? Ладно, американцам виднее, что у них там было в 30-х годах) и так называемое будущее (планета X) (в смысле – XXX?). Они содержат от трех до пяти различных миссий каждая. Плюс к этому четыре секретные территории. Цель заполошного кроля – вернуться домой. На пути к свободе вам придется вести противостояние с отъявленными негодяями – это Elmer Fudd, Witch Hazel, Yosemite Sam, Rocky и наш любимый марсианин Marvin the Martian. Всех их надлежит победить для дальнейшего благополучного завершения игры.

Герои хорошо узнаваемы. Вместо того чтобы придумывать нечто новое и ломать голову, разработчики попросту взяли более двенадцати самых популярных персонажей из мультфильмов Warner Bros. Игра вовсю раскручивает и эксплуатирует успех мультяшек, предполагается, что это будет отличный подарок не только для малышей, но вообще для всех игроков. Короткие в реальном времени видеовставки развивают сюжет и связывают по логике и сущности каждую новую миссию. Особая гордость – озвучание. Все те же хорошо знакомые и привычно режущие слух пронзительные или сюсюкающие голоса, которые столь характерны для Warner Bros. Оригинальная музыка, качественные саундтреки, звуковые стереоэффекты из

аудиобиблиотеки всех тех же братцев кроликов, сиречь Уорнеров.

«Bugs Bunny: Lost In Time» окунет вас с ушами в трехмерное окружение, не забудьте потом помыться. Ротация камеры поддерживает возможность обзора от X-axis до 360 градусов. Тем, кто в школе не учился, а туалеты исписывал (т. е. стены карандашом – а вы о чем подумали?), скажу проще: вертеть камеру можно. Нелинейный геймплей позволяет делать флик между временными зонами и выбор поединков с боссами. Если вы не очень понятливы или просто соскучились по школе, используйте тьюториэл, где Daffy Duck и Merlin the Wizard помогут и научат всему хорошему, что вам вообще положено знать.



Недостаток многих подобных игр заключается в том, что герой помещается на неподвижном бэкграунде, что очень сильно портит общее впечатление. Разработчики поставили перед собой цель – строго придерживаться нескольких основных принципов. Само понятие «действие персонажа» включает свыше пятнадцати движений – бег, прыжки, толкание и пр. Следует оговориться сразу, что хотя в игре и мультфильме звуковой и визуальный ряд чуть ли не идентичны, этого никак нельзя сказать о движениях. Тот, кто увлекается мультиками, хорошо помнит самые невероятные эскапады и кульбиты (зверушку можно сплющить, раскатать по асфальту, протащить в замочную скважину и проч.) Все смотрится хорошо, но совершенно излишне в компьютерной игре. Дополнительные варианты движения помогут пройти нечто необычное или же победить специфического врага. И, конечно же, потребуются для соревнования между вами и Daffy, когда необходимо обнаружить до истечения срока как можно больше «hunting-season signs», манипулирования с наковальней, боя с быком и контактов с непременными марсианами. Прыжки на все четыре стороны возможны в том случае, если вы сподобитесь изучить, как это делать. Очень интересно манипулировать наковальней (понимай: опустить ее на голову Witch Hazel) или просто вести борьбу с подземным терминальным модулятором Marvin.

Герой не просто идет на фоне красивых бэкграундов. Вся окружающая обстановка вовлечена в игровой процесс и активно реагирует на действия ушастого, который ищет скрытые ключи, дополнительные возможности, предметы, территории, бонусы. Очень высокая степень интеграции пазлов: от комбинации строго логических загадок до способности тестирования транспорта. Герой ломает голову, как достичь недоступные территории: или путем комбинации различных предметов бэкграунда, или совершая действия в строго заданном порядке, который и следует вычислить. Только в этом случае откроется дверь или же будет получен бонус. Хотя эти пазлы со временем усложняются, они не угнетают и не вызывают раздражения, придавая игре законченность и логический смысл, который, в общем-то, начисто отсутствует там, где герою приходится прыгать с платформы на платформу.

Если враг гораздо сильнее вас и приходится удирать от него, следует позаботиться о том, с какой скоростью приметесь убегать. Для выполнения некоторых поставленных задач необходимо очень быстро шевелить лапами, чтобы уложиться в срок. На многих уровнях будет необходимо учитывать временной фактор, чтобы получить специальный бонус: «extra tries» или тонну морковки. Несколько видов транспорта: машина, мотоцикл, тандем или unicycle и, наконец, езда на четвероногом. Не так уж много игр предоставляют возможность использования на одном уровне целых пяти видов транспорта. В своих скитаниях наш герой встречает Merlin'a, который объясняет, что Bugs должен достать множество часов и золотых морковок. Это даст ему возможность вернуться в свое время.

Вместо того чтобы тащить вас по линейному сюжету от уровня к уровню, игра предлагает часы и золотые морковки, открывающие доступ к уровням. Когда вы закончите уровень, Merlin представит вам список, в котором показано, открыты ли другие уровни. В это время новые уровни раскрываются в огромных видеовставках. Геймплей продуман, разработчики решили отобрать самое лучшее из того, что уже сделано, и интегрировать в игру. Режим одиночной игры, режим «two-player tag-team», когда один игрок может заменить проигравшего. Прием, который был успешно использован в «Donkey Kong Country». 16-битная графика и fluid-анимация персонажей. Разработаны специальные световые эффекты, включая и взрывы, анимация окружающего мира – вода, лава, водопады, дождь, снег, листья. Присутствует хитрая штука под названием vertex pre-lighting окружения для создания гладкого света и теневых эффектов. Введено много технических новинок: эта самая «pre-lightning» и skin-анимация.

STAR TREK: ARMADA

Разработчик	**Activision**
Издатель	**Activision**
Выход	**Рождество 1999 г.**
Жанр	**стратегия в реальном времени**

«Звездный путь» прочно и надолго поселился в нашем сознании как нечто реальное и давно существующее где-то совсем недалеко, за поворотом. Телевизионные сериалы, фильмы, сопутствующие товары, комиксы развивают тему «Star Trek'a». Люди делятся на тех, кто уже «подсел» на этот наркотик, и тех, кто еще его не пробовал. Правда, в нашей стране существует зловещий заговор телевизионных каналов – не показывать этот сериал. Игра сделана в одном из самых популярных жанров. Яркими представителями его являются «C&C: Tiberian Sun», «Starcraft», «Total Annihilation»... Поздновато хватились, верно? Спрос на жанр давно уже угас, но разработчики рассчитывают, что интерес к стратегиям в реальном времени вновь проснется к моменту выхода их игры. И хотя ныне на компьютерном рынке нет недостатка в RTS, «Activision» не побоялась продолжить космическую сагу именно в этом ключе.

Для тех, кто следит за тревожным положением, сложившимся в универсуме, не явилось неожиданностью появление зловещих созданий – Borg, космических Франкенштейнов. Кибернетические особи, главная цель существования которых – тотальная ассимиляция противника. Помните, как гадина-боржиха соблазняла симпатяжку робота с «Энтерпрайза»? Борги стремятся к совершенству. Покорение очередной цивилизации – это еще один кирпичик в их здание Совершенства. Одними боргами вы не отделаетесь. Вы переживете гражданскую войну Klingon'ов и вечные дипломатические увертки Romulan'цев.

«Star Trek: Armada» создается по мотивам последней серии («Insurrection»). Время действия – спустя несколько месяцев после финальной серии «Star Trek: Deep Space Nine». Игра начинается с того, что «Enterprise» встречает посланца, принесшего черную весть. Корабль Федерации из будущего материализовался, чтобы предупредить о грозящей опасности – вторжении Borg'ов. Весь универсум, как и следовало ожидать, будет покорен, если не принять немедленные меры. Попытки остановить непрошеных пришельцев растянутся на двадцать шесть миссий или, извините за выражение, «эпизодов». Ситуация просматривается с четырехсторонней перспективы.

В «Star Trek: Armada» вы играете за одну из четырех рас. Барабанная дробь: Federation, Klingon'ы, Borg'и и Romulan'цы. В каждой миссии свое задание и свои цели. Как и во всех прочих играх, «Armada» сохраняет классическую разницу между



У вас три источника ресурсов: кристаллы «dilithium» (энергия для кораблей), члены команды (осуществляют контроль на кораблях и местных космических станциях), офицеры (их ранг и количество регламентируют, какие корабли вы можете построить). Чем больше на вашем балансе офицеров, тем большим количеством кораблей вам дано командовать. Но эти корабли требуют наличия команды, чтобы управлять им, и «dilithium». Вы распоряжаетесь космическими доками, где строятся корабли, и научными лабораториями, где разрабатываются новые более мощные технологии. Эти научные станции перерастут в «key targetstake». Благодаря специальной модульной технологии на этой станции обеспечивается возможность поиска затерянных кораблей.

расами, которые имеют свое историческое и логическое обоснование в универсуме «Звездного пути». Klingon'ы имеют мощный наступательный потенциал, но гораздо слабее в обороне. Romulans сфокусированы в большей степени на стиле плаща и кинжала, Federation сильна в обороне и космических научных изысканиях. С четвертой расой нам еще только предстоит осваиваться. Borg'и обладают способностью к ассимиляции команды и адаптированию.

В космос добавлены скопления астероидов, которые явятся для вас причиной определенных трудностей для навигации. Однако они же помогут вам укрыться от вражеского огня, затаиться и переждать опасность, если враг во многом превосходит вас. (Оба эти свойства скоплений астероидов подробно и доходчиво изложены кап. Хэном Соло в его книге «Как я снимался в пятом эпизоде».)

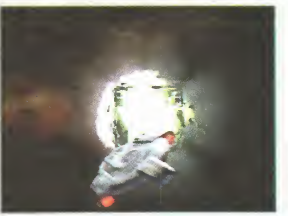
Вместо привычных для всех телепортеров придется использовать «wormholes». В сущности, это одно и то же. Они позволят вам очень быстро перемещаться по карте. Иное дело – черные дыры (black holes), они явятся для игрока неприятностью номер один. А теперь несколько слов о туманностях. Их задумано великое множество. Здесь придется разбираться, ибо одни служат вам и в самый необходимый момент приходят на помощь. Другие же окажутся противоборствующими по отношению к вам.

Но в любом случае,все они оказывают то или иное влияние на ваш корабль и корабль вашего противника. В туманностях при удачном стечении обстоятельств можно восполнить энергию или, при ином раскладе сил, получить повреждение. В космосе происходит дрейф разнообразных предметов: что-то будет вам нужно для личного пользования, что-то, наоборот, будет представлять опасность, потому надо держать ушки на макушке. Все предметы могут перемещаться по карте, что, по мнению разработчиков, ранее в RTS играх не использовалось.

Ваши научные изыскания приводят к возможности создания «Pods», которые разрабатывают новые, более прогрессивные виды оружия. Федерация получает новый тип: Temporal Weapon в своем последнем варианте Pod, Borg'и открывают самое совершенное разрушительное средство для ассимиляции. Как и положено в традиционной RTS, элемент менеджмента является необходимым.

Но в основном, конечно, «Activision» концентрируется на сражениях и стратегии. В «Armada» делается установка на действиях, которых здесь предостаточно. «Activision» намерена также добавить логический элемент в космическое сражение. Битвы не будут носить эпохальный характер, предпочтительней небольшие сражения, где задействованы около пяти–десяти кораблей.

Эти небольшие сражения по логике ведут к битве с большим количеством кораблей – от десяти до двенадцати. И хотя предусмотрены сражения с двадцатью–тридцатью кораблями с каждой стороны, это будет не типично для «Армады». В одной и той же миссии в режиме одиночной игры можно командовать одновременно тридцатью кораблями.



На старте каждая сторона имеет восемь кораблей и десять специальных видов оружия, кроме обычного набора phasers, разрушителей, щитов. Если смотреть сверху, то корабли движутся в полностью трехмерном пространстве. Здесь вам подвластны разнообразные движения и маневры (rolls, loops). В то время как вся игра идет в 3D, бои проходят в двухмерном измерении. «Star Trek: Armada» предлагает разнообразные миссии: от больших сражений до эскорта небольших объектов, разветвленную систему опций в Multiplayer, включающую соревнования восьми игроков в LAN и Internet в любых вариациях соревнований (co-op, FFA, и даже CTF). «Armada» будет иметь поддержку в Интернете по нескольким игровым серверам: WON, Heat или Gamespy. Multiplayer должен работать в полную силу.

Ассортимент космического флота весьма разнообразен: battleships, крейсеры, дестройеры, разведчики, грузовые, транспортники, конструкторы. Представлены все известные корабли («U.S.S. Enterprise», Venture-class корабль разведчик Romulan Warbird). Вы имеете дело с пятью позициями: жизненный уровень, engines, оружия, сенсоры, защитные щиты. Если прохудился защитный щит, вы становитесь открытыми и беззащитными перед врагом, а это грозит серьезными количественными потерями членов вашей команды и утерей ваших преимуществ и способностей. Как и каждый военачальник, вы должны следить за состоянием своего флота во время боя. Возможно, пришло время кому-то отправиться на базу для ремонта, а возможно, если корабль получил уж очень серьезные повреждения, выгоднее сделать из них камикадзе. Корабли имеют разную степень оснащенности оборонительным и наступательным оружием, включая торпеды и лазеры. «Armada» использует модифицированный движок от «Battlezone» с кодировкой от «Mechwarrior II», «Interstate'76», «Civilization» и «Dark Reign». Команда, разрабатывающая «Armada», получает поддержку и консультации от тех, кто непосредственно все время занимался работой над универсумом. В видеовставках вы сможете услышать «живьем» голоса своих героев: Patrick Stewart (Captain Pickard), Michael Dorn (Worf) и Denise Crosby (Commander Sela).

«Activision» в действительности намерена заняться сюжетной линией, что является редкостью в RTS. Фактически сюжет должен стать фокусирующей точкой, где сходятся различные элементы, которые интегрируются в хорошо разработанное меню. Экран интерфейса блекнет и постепенно затухает, так что вы никогда не почувствуете, что покидаете игровой мир. Если вы постоянный и последовательный Trekker или фанат RTS, то сразу же окунетесь в привычную среду. Дисплей высвечивает статус корабля/станции, в окошке обзора будут появляться сообщения от таких молодцов, как Piccard и Worf, либо же во-

обще будет показана информация о том, что важного и интересного лично для вас произошло на поле битвы.

AGE OF WONDERS

Разработчик	GOD
Издатель	GOD
Выход	Рождество 1999 г.
Жанр	стратегия

Мы не будем в этом превью говорить о следующем.

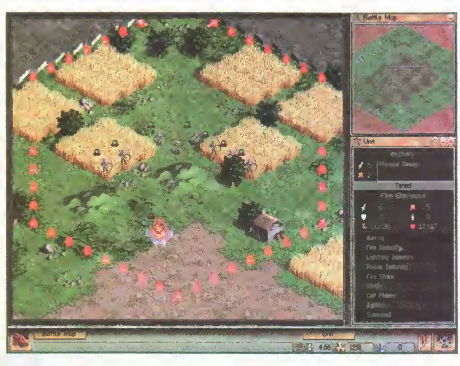
1. AI. Разработчики в readme несколько раз подчеркивают, что AI находится в стадии серьезной доработки; на текущей стадии не замечено как серьезных багов, так и серьезных прорывов.

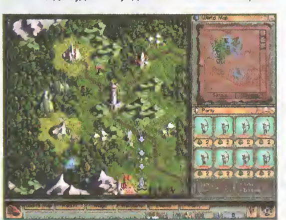
2. Балансе тактической части, стратегической части, системе магии, «связности» кампании и пр., и пр. Сами понимаете, что ни о каком балансе не может идти и речи: добавятся спеллы, юниты, возможности апгрейда, расы, наконец, потому несерьезно пока что слова тратить. То же самое относится к разнообразию. Разнообразию всего вообще. Потому что обещают всего больше. Существенно.

3. Графике. Хоть общее впечатление и можно составить, но здесь как раз тот самый случай, когда фишки могут создать атмосферу и решить все, а все те же разработчики сообщают, что некоторые окна временные, в комбате графика тоже изменится; в общем, ждем-с.

Наконец, 4. Интерфейсе. Тоже обещаются доработки – как принципиальные, так и внешние. Сами понимаете: интерфейс зависит от деталей даже больше, чем графика.

Такой дисклэймер. «Это бета», – говорят разработчики. И мы их понимаем. Так что же тогда будем обсуждать?





«Сегодня в бой пойдешь сам»

Очевидно, механику. Основы геймплея, так сказать. Что еще может быть понятно из беты?

Итак, в вашем владении, как и в «Героях», находятся города, войска и разнообразные специальные строения. Войска в городах не покупаются, а строятся, то есть на это уходит определенное время; города можно апгрейдить, что увеличит производительность и даст новые виды юнитов; в городах можно строить стены нескольких уровней; стены эти могут принципиально повлиять на исход боя.

Ресурсы в AoW существуют двух типов: золото и магические кристаллы. Золото добывается в городах и прочих постройках: везде, где можно что-либо строить, существует также такой вариант, как «торговля» – режим, в котором город (порт, фабрика) не строит ничего и приносит максимальный доход. Магическую энергию дают герои и контролируемые вами nodes – иными словами, шахты. Поступаемую энергию можно использовать для создания тех самых кристаллов и для research'а новых заклинаний. Золото тратится в городах, кристаллы идут на «творение» заклинаний.

Герои являются юнитами, а не руководителями, то есть участвуют в бою наряду с другими. Войска могут бродить по карте и без героев. Основное отличие героев – в общей крутизне и принципах прокачки: обычные юниты набирают свой exp и становятся advanced'ами и ветеранами; все скиллы, которые есть у каждого солдата, прокачиваются в строго установленном для этого юнита порядке, то есть у стрелков повышается уровень marksmenship и, соответственно, появляется все больший уровень при стрельбе. И так далее. Герои получают свои честные уровни, а мы – возможность контролировать использование «очков опыта». На «очки» можно прокачивать основные параметры, что не такое уж дешевое занятие, а можно покупать скиллы. Возможность бить первым, когда атакуют тебя. Возможность наносить не два удара, а три. Бонус к стрельбе. Камнеметание, позволяющее, в частности, сносить городские стены. Бонус при схватках с undead'ами или драконами. Список впечатляет – хоть я и не собирался говорить о разнообразии.

Кроме того, герои могут «разучивать» заклинания. Однако прежде чем говорить о магии, отступление.

All-in-one

Age of Wonders обладает одной интересной (а если это окажется действительно так, то просто замечательной) особенностью. Age of Wonders соединяет все стороны классической походовой стратегии – экономику, основную карту, бой – в единый процесс. Переход от одного режима к другому совершается плавно и безболезненно; вы не начинаете бой на некоторой абстрактной территории, подменившей собой точку на карте – бой проходит на этой же самой карте, на которой вы только что передвигали отряды, только масштаб чуть-чуть увеличен. Убегающие с поля боя войска не канут в небытие, а оказываются точно на том же месте, на котором начинали бой. В отряде может быть только 8 юнитов, но ничто не мешает вам подвести к городу несколько отрядов, и когда первый из них нападет, на поле боя окажутся все сразу. Реализьм?

Так вот важную роль в единении комбата и глобал мэпа играет магия. Прежде всего, ресурс, расходуемый на заклинания, является не собственностью юнита, а одним из двух основных. Наряду с золотом, как и было сказано. Далее: согласитесь, небоевые заклинания в тех же Heroes носили вспомогательный характер. Фоку-



сы забавные, но не нужные. Не согласны? Зря. В AoW же «обычные» заклинания существенно усилены – как вам, например, нравится возможность саммонить юниты? Наколдовывать, иными словами. Ап – и разведчик готов. Два «ап» – и юнитов стало из четырех шесть. Далее: terraforming. В смысле, morfing. В смысле, возможность менять ландшафт. Никаких больше 4-ходовых обходов мелкой, но очень длинной речушки! Заморозить ее и переходить, пока не растаяло! Заэнчантить деревья, чтоб ни один зомби больше по лесу не прошел! Чтобы каждую единицу нежити на каждом ходу деревья кусали! Holy attack'ом, очевидно. Не слабо?

Далее. Заклинания кастуются не сразу. Во-первых, должно быть достаточно кристаллов в pool'е. Во-вторых, на заклинание просто нужно время. Реку, положим, заморозить можно сразу. А вот героя саммонить – пять ходов (как вам, кстати, перспектива саммонить героя?). Теперь представьте, что за эти пять ходов герой со товарищи успевает ограбить dungeon, взять город, получить уровень. Пока готовится заклинание. Ну, и давайте теперь добавим, что заклинания нужно учить и можно учить в любом порядке, а на поддержание существования всего, что вы насаммоните, тоже уходят ресурсы. Те самые, которые на «разучивание» и на кастование.

Игра становится цельной. Вы практически не переходите из режима в режим – вы играете в одну и ту же игру. Окончательную кашу создает возможность всем игрокам ходить одновременно – сей факт опять-таки добавляет «правдоподобия», не создает, как можно было бы ожидать, беспорядка и существенно ускоряет multiplayer. Механизм, по которому в походовой стратегии игроки делают все одновременно, расскажем после релиза, когда все будет отшлифовано.

Дальше идут фишки. От классических – не сомневайтесь, dungeon'ов, хранящих ценнейшие сокровища, и самих сокровищ будет набросано щедрой рукой. Разрешения аж под 1280x1024, опять же. До весьма авангардных: возможно, скажем, превратить эльфийский город в хоббитский. И наоборот. Действие, слегка улучшающее отношения с новой расой и сильно портящее со старой. Нравится? Да, дипломатия тоже будет на месте: при 12 расах даже нехитрый набор опций создает весьма вдохновляющий простор. В общем, есть чего ждать.

GoD – тусовка Настоящих Разработчиков, собравшихся, чтобы делать Настоящие Игры, – похоже, справляется с задачей. AoW похож на Настоящую Игру. Терпимая графика, бескомпромиссная «стратегичность», разнообразнейший multiplayer, недетский арсенал спеллов и скиллов – по крайней мере, в обещаниях... Налет революционности – то самое «единство» происходящего. Теперь бы еще баланс. Если получится, то Age of Wonders может стать безоговорочным хитом. Пусть больше похожим не на Heroes, как ожидали, а на Warlords. Не все ли равно? Да, одно у них уже точно получилось: музыка. Просто отлично. Без комментариев.

P.S.

Вы хотите истории? Не жалко. Эльфы, правившие миром, проявили однажды особый интерес к странной расе людей – существам, которые, в отличие от многих других, не стояли ни на стороне добра, ни на стороне зла. В их природе не была заложена принадлежность к чему-то одному; они колебались и искали. После долгих споров совет эльфов постановил позволить изгнанным из Сада людям поселиться в Аллее Чудес, в которой жили сами эльфы, – очевидно, под четким наблюдением. Через пять лет король был убит, столица разрушена, тела эльфов сброшены в одну кучу и оставлены гнить; вскоре люди окончательно изгнали всех эльфов, а также всех остальных не-людей из Аллеи. Знакомо?

DEEP SPACE NINE: The Fallen

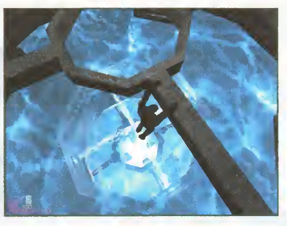
Разработчик	**The Collective**
Издатель	**Simon & Schuster Interactive**
Выход	**второй квартал 2000 г.**
Жанр	**3D Action**

Уж сколько раз твердили миру, что Лара Крофт всего одна, ан нет – не слышат. Или не хотят понять, что, в принципе, одно и то же. Сколько раз на дню тому самому миру талдычили, что, мол, кассовая идея – это, конечно, хорошо, но, в конце-то концов, ребята, так нельзя! Надоели вы уже со своими «Звездными Воинами», «самыми прогрессивными и интересными Q-киллерами» и прочими шедеврами дизайнерской мысли больного программиста. Все равно не слышат. Или игнорируют, руководствуясь принципом «деньги не нюхают, а зарабатывают». Посему, игровые волхвы всего мира, несите дары в новый Вифлеем и преклоняйтесь своему пророку, ибо он... оно... она, в смысле игра, в смысле 3D Action Deep Space 9 на основе вселенной Star Trek, скоро падет на наши грешные винчестеры.

Хотя проект имеет все шансы оказаться кассовым, то есть хотя бы отчасти интересным и играбельным. Во всяком случае, некоторые предпосылки тому однозначно имеются. Взять хотя бы вселенную: добротная, отточенная и доведенная до блеска за многие годы использования космическая сага Star Trek. К сожалению, дорогой читатель, не имею возможности поведать тебе все перипетии сюжета, потому как не являюсь истинным ее поклонником, но вкратце преамбула конфликта стара как мир и проста как две копейки. Есть у нас группа героев – трое хороших, другие поплоше. Трое хороших не любят тех, что поплоше, а последние, в свою очередь, пытаются по мере своих скромных возможностей чинить козни положительным персонажам. Камнем преткновения служат три красных сферы, которых ни у кого нет, но все их хотят. Плохие – чтобы заполучить себе подкрепление в решающем сражении, хорошие, по-моему, только для того, чтобы другим не достались. Вот вам и вся сказка.

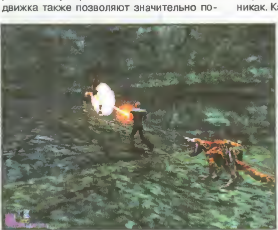


Персонажей у нас трое: мужчина, женщина и опять мужчина. Госпожи феминистки могут отложить журнал и звонить разработчикам, а все остальные читают дальше. 3D Action с тремя и более персонажами мы проходили уже не раз и не два. И даже не три. Только вот одна маленькая поправка: вид-то не из глаз героя, а со спины, то есть конкретный такой космический Tomb Raider. С тремя персонажами. А такого еще не было. И виной всему, само собой, природная лень всех программистов. Ведь – подумать только! – это же целых 3 (три!) модели надо с нуля нарисовать, затем отрендерить, движения им прописать. Куда проще текстуру с одеждой игрока перекрасить или просто мордочку на нижней панели сменить – пусть геймеры-то пора-



дуются. Но разработчикам DS9, видать, и море по колено, и горы ниже пояса, и они горят желанием удивить нас тремя абсолютно различными персонажами, с оригинальной анимацией, предысторией и собственной сюжетной линией. Причем различия видны, что называется, невооруженным глазом. Первый персонаж – капитан космического крейсера Sisko – является самым сбалансированным из всей тройки, неплохо расправляется с врагами в ближнем бою, но и не брезгуют стрелковым оружием. Дамочка – лейтенант Kiro – предпочитает орудовать шпильками и булавками, как и все дамочки. Да и в силу принадлежности к прекрасному полу гораздо реже вступает в прямую конфронтацию с противником, предпочитая обходить его за версту. Последний же персонаж, Klingon, – прямая ей противоположность. То ли умом не вышел, то ли тщательно его скрывает, но зачастую предпочитает грубую силу смекалке и здравому смыслу. Единственный из всех трех обладает оружием ближнего боя – топором-секирой-порублю-в-капусту. Этому смертоносному трио придется с боем прорубаться сквозь полчища врагов, пройти бок о бок 12 заданий, побывать на земле и под землей и в очередной раз помешать злу восторжествовать. Причем игровой мир разнообразен до безобразия. Вначале действие развивается на космической станции, знакомой любому поклоннику Star Trek. Затем придется побывать в подземельях Боджарского монастыря, спуститься на поверхность неизведанных планет, познакомиться с обитателями местной фауны и флоры. Дизайн уровней не вызывает никаких беспокойств – он находится в хороших руках. В частности, дизайнерами командует Muscha, в свое время сделавший немало прямо-таки эпохальных уровней для Unreal. А если еще учесть, что разработчики лицензировали у Epic Unreal Engine, то последние сомнения касательно красоты и реалистичности игрового мира рассеются. Возможности движка также позволяют значительно пополнить арсенал движения героев. Скажем, в джунглях вам придется не только и не столько бегать, но еще и раскачиваться на лианах, перепрыгивая гигантские водоемы и расщелины, проползать под завалами деревьев. Если еще добавить сюда и мощную сюжетную составляющую, обещанную разработчиками, то вырисовывается прямо-таки сказка. Скажем, в одной из миссий незадачливого героя сажают в тюрьму, чтобы не сильно пакостил. И вам без оружия, избитому придется прорываться на свободу. Единственное, что приходит на ум, так это третий уровень Duke Nukem 3D, но это было уже так давно... В общем и целом, скучать нам не дадут.

Кстати, о сюжете как таковом: он будет, причем в зависимости от выбранного персонажа сюжетная канва претерпит некоторые изменения, и назвать их незначительными просто язык не поворачивается. Присутствуют даже некоторые зачатки RPG: так, например, NPC (нет, ну где вы видели в Action нормальных NPC?!) будут значительно комфортнее себя чувствовать в общении с женским персонажем, нежели с жестоким и суровым Klingon'ом. Самих NPC обещают сделать более одухотворенными, дабы они не просто так болтались по миру, в поисках собеседника, а приносили хоть какую-то реальную пользу. Скажем, чтобы выполнить цель миссии, вам придется сначала отыскать нужный персонаж и привлечь его к сотрудничеству, иначе же никак. Каждому их трех героев обещают по персональному квесту, чтобы усложнить его и без того сложную жизнь. Более того, время от времени в процессе прохождения вам будут встречаться два других героя, давать дельные советы, делиться впечатлениями, то бишь создавать видимость бурной деятельности – мол, мы тут тоже не с боку припека.



И напоследок поговорим об основном предмете гордости программистов DS9 – скелетной анимации фигур. Как известно, Unreal был всем хорош, но мимика персонажей явно нуждалась в доработке. А ведь DS9 – не просто 3D Action, а с видом от третьего лица, а значит пластика персонажей, равно как и их анимация, будут сразу же бросаться в глаза. Сказано – сделано. Ну, хорошо, пока что ничего не сделано, но, по крайней мере, обещано. И обещано много. В частности, несколько сотен различных фаз движений, проработанные и детализированные модели монстров и персонажей. Дошло до того, что разработчикам даже пришлось написать специальный модуль распознавания речи, дабы синхронизировать мимику лица героя с тем, что он произносит в данный момент. Согласитесь, этим можно гордиться. Да и вообще игра в целом заслуживает самого пристально внимания. И главное здесь не только монстры и вооружение (его будет много, причем обещают что-то действительно фантастическое), и не столько графические навороты, сколько явное желание разработчика сделать что-то новое, что-то по настоящему интересное. А значит, будем ждать. Если, конечно, компьютеры, проснувшись 1 января 2000 года, не устроят нам один большой сюрприз.

GABRIEL KNIGHT: Blood of the Sacred, Blood of the Damned

Разработчик	Sierra
Издатель	Sierra
Выход	Рождество 1999 г.
Жанр	хоррор–квест

Жанр квеста редко бывает в фаворе у разработчиков. Вдобавок из-за видимой простоты реализации «стандартного квеста» (это где тыкаешь мышкой в гардину – получаешь... гм... гардину, а куда ее потом совать, это уже ваше сугубо личное дело) многие начинающие фирмы, дабы сделать себе имя, первым делом на скорую руку ваяют какой-нибудь простецкий квест. Деньги небольшие, зато появляются связи с нужными людьми. В будущем, когда фирма станет известной и богатой, про первый опыт можно забыть как про дитя-выкидыш либо вообще откреститься напрочь (если уж совсем плохонькая поделка получилась): мол, ничего не знаем, другие люди делали, и вообще давно и не помню. Для примера достаточно вспомнить хотя бы... хотя бы «Майор Пронин 1D». Стеб, скажете? Мол, юмор у разработчиков такой? Шутить, батенька, тоже с умом надобно. Этому не учат в школе, но можно ведь было посмотреть по сторонам и поучиться у других? Хотя бы у той же Z'est Studio.

Люди, особенно пожилые, особенно у нас в стране, особенно в наше время весьма часто повторяют: «Раньше и солнце ярче светило, и травка зеленела, и жилось не в пример лучше». Автор хоть и не претендует на преклонный возраст и все, что с ним связано, все же позволит себе сказать

то же самое о квестах. Да, уж чего-чего, а квесты еще лет пять назад могли бы дать сто очков вперед любому дитя нашего времени. Они делались группами и в одиночку, получали свое место под солнышком и уголок на жестком диске, а потом вдруг все вымерли, как динозавры. Не выдержали пришествия всевозможных 3D-железяк, были окружены обдолбанными цифирями (Dolby Digital) и закиданы DVD-дисками. Те, что чудом остались в живых, попытались адаптироваться в новых условиях, но это оказалось ой как не просто. Отныне в песочнице квестов копошатся лишь малые дети, сделанные то ли пальцем, то ли в бутылке с пивом главного «программера».



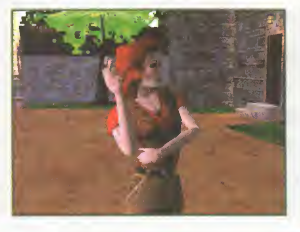
Но иногда случаются чудеса. Иногда, словно приподняв занавес времени, к нам приходят квесты. Не «чисто-пацанские», а настоящие. Не «полностью и насквозь трехмерные», а просто красивые. Не с «лучшим сюжетом лучшего писателя всех-всех-всех», а с историей, берущей за душу. Просто квесты. В которые просто интересно играть. Gabriel Knight – как раз тот случай.

Первая часть этой эпохальной серии, которая к началу третьего тысячелетия получит все права именоваться трилогией, была выпущена фирмой Sierra еще в 1993 году. И моментально завоевала мировое признание. Графическое и музыкальное оформление было по тем меркам прекрасным. А все остальное было просто великолепным. Чрезвычайно интереснейший сюжет, которому бы позавидовал сам Стивен Кинг, проработанные образы и персонажи и неповторимая атмосфера игры – это надо было видеть (да что глядеть-то, играть надо было!). Вторая часть стала кардинальным шагом вперед. В какой-то мере разработчики балансировали на тонкой нити, натянутой над пропастью, ведь даже ребенку (образно, само собой) известно, что создать хорошую игру, используя оцифрованное видео, невозможно. Фильм получиться, не более и не менее. Sierra доказала обратное – вторая часть GK без проблем снискала себе любовь в сердцах поклонников квестов и практически всеми изданиями была безоговорочно признана одной из лучших адвентюр года. И сдается мне, что Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned имеет все шансы если уж не затмить славу двух своих предшественников, то, по крайней мере, подняться на тот же качественный уровень. Ведь, по заявлениям самих разработчиков, в третьей части изменилось «все и ничего». То есть игра соответствует требованиям, предъявляемыми современными геймерами, и в то же время это все тот же старый добрый квест-ужастик.



Сюжет игры заслуживает того, чтобы по нему написали отдельную книгу. И еще не факт, на чем бы Sierra заработала больше денег: на самой игре или на печатной продукции. Габриэль получает письмо от члена королевской семьи – принца Джеймса. Тот просит нашего героя посетить его скромную резиденцию в городке Rennes-le-Chateau и помочь разобраться с таинственными незнакомцами, постоянно преследующими принца и членов его семьи. Приехав на место, Габриель узнает, что в день его прибытия был похищен единственный ребенок Джеймса. Пытаясь разыскать мальчика, Габриэль отправляется вслед за похитителями, но вскоре понимает, что его задача намного сложнее, нежели просто вернуть Джеймсу сына. Таинственные незнакомцы, по всей видимости, принадлежат к секте вампиров, и можно только догадываться, какая судьба уготована их пленнику. Да и сам городок таит в себе немало тайн.

Rennes-le-Chateau недаром выбран местом действия игры. Ведущий сценарист Sierra – Джейн Дженсон – объясняет свой выбор тем, что ее весьма заинтересовала история этого местечка и она посветила немало времени изучению всевозможных легенд и преданий, связанных с историй города. Часть была воплощена непосредственно в игру. Так, например, мы узнаем таинственную историю о настоятеле городской церквушки – отце Сонире, который первый обнаружил древний пергамент, содержавший упоминание о великом сокровище, запрятанном в окрестностях городка. Предание гласит, что Сониру удалось постичь тайну записей и он отправился на поиски клада. Святой отец вернулся через несколько лет, довольный и при деньгах, отреставрировал церквушку и пожертвовал значительную сумму на строительство городка. Но преображенная церковь приняла какой-то странный мистический вид, у ворот появилась статуя устрашающего демона, во внутренних помещениях появились фрески с изображениями библейских притч. После смерти святого отца горожане решили, что церковь хранит тайну клада и все эти украшения есть ни что иное, как ключ к загадке. А сам клад есть сокровища короля Дагоберта, магистра Мерговианского ордена.



В поисках сокровищ в городок съезжаются люди со всего света, причем каждый ведет свою игру, но конечная цель у всех одна – разгадать загадку Сонира. На пути к разгадке Габриэлю придется общаться с кладоискателями: с кем-то сотрудничать, от кого-то скрываться. Причем публика подобралась самая что ни есть разношерстная. Начиная от кладоискателей со стажем и кончая рядовыми обывателями, непонятно каким образом узнавшими о кладе и решившими попытать счастья. Да, и ваш знакомый по первой серии, детектив Ларри Честер, тоже ошивается где-то поблизости. Как видите, вырисовывается традиционная головоломка со множеством участников, где каждый обладает определенной информацией и в чем-то повязан. Вам лишь надо состыковать части, чтобы все стало на свои места. Как уже было сказано выше, наиболее глобальным изменениям подвергся графический движок. Игра стала полностью трехмерной, со всеми вытекающими последствиями. Достаточно оригинальна, хотя и не нова, механика игрового процесса. В GK3 нет вида от первого лица, но это и не Grim Fandango. Глав-

ный герой постоянно находится на экране, а вы лишь контролируете камеру. Щелчок мышкой на каком либо предмете дает возможность подойти к нему, рассмотреть или произвести какое-нибудь действие. Модели всех персонажей также полностью трехмерны. Заявлена высокая степень детализации текстур и хорошая анимация, способная передать не только движения героев, но и выражения лица. Персонажи даже смогут переодеваться в зависимости от ситуации и времени суток. Цветное освещение, поддержка атмосферных эффектов и прочие прелести 3D ускорителей, само собой, подразумеваются.

Выхода игры стоит ожидать к Рождеству (как обычно). А значит, в новогоднюю ночь поклонникам квестов будет чем заняться. А что, неплохая идея? Испугались, что ли?

STORM

Разработчик	**MADia**
Издатель	**Buka Entertaiment**
Выход	**зима 2000 г.**
Жанр	**симулятор... и все такое**

«Сделано в России». Это уже давно не вызывает слез умиления: видели мы и удачные проекты, и не очень, но такого масштаба я что-то не припомню, разве что недооцененные на Западе «Вангеры». Итак, встречайте: «Шторм». Россия, Питер, 1999 г.



То ли птица, то ли самолет

Ну что ж, предполетный беспилотный инструктаж. Внимайте, а лучше – записывайте. Можно железом по стеклу или маркером по обоям. Чернилами по экрану – не рекомендуется. Поехали?

Перед пробным альфа-вылетом каждый претендующий на гордое звание пилота-»штормовика» должен в обязательном порядке запастись компьютером побыстрее, памятью поглубже, ускорителем пошире, реакцией получше, нервами пожелезней и джойстиком покрепче – мой, например, при выполнении фигуры «выход из пике в двух метрах от земли» жалобно хрустнул и решительно приказал долго жить.

Но даже это, несомненно, печальное обстоятельство не способно помешать мне донести свет истины до вас, дорогие мои любители виртуального хоккея и бейсбола. Истина же переливается такими цветами, что только слепоглухонемой дальтоник не способен понять, что перед нами симулятор. Симулятор полетов в атмосфере. Но – с элементами. Хотя, конечно, симулятор. Несмотря на элементы. Дух MIG Alley победил в неравном бою дух Descent. Что, в общем, неудивительно, учитывая богатый послужной список ребят из команды MADия, работавших в разное время над такими играми, как Fighter Ace (Microsoft), Fighter Wing (Merit Studios), Pepelaz (VR1) и некоторыми другими симу-



ляторами полета над гнездом кукушки. И вдруг захотелось сделать что-то свое, большое, светлое, чистое, как свежевымытый слон, аркадное, как «Диггер», и красивое, как Unreal в летнюю ночь. И вот она, дема, во всем своем великолепии, у нас на разделочном столе, балансирует между симулятором и аркадой. Так раздадим же всем сестрам по ушам – заслужили.

На что в последнее время в широких и народных массах принято обращать внимание? Правильно – на сюжет, причем все почему-то хотят, чтобы сюжетная линия красной нитью проходила через всю игру, заставляя игрока делать всевозможные противоестественные вещи, ставя в немыслимые условия существования и просто издеваясь по полной программе. Иначе им, видите ли, неинтересно. Так вот разработчики «Шторма», пойдя на поводу тружеников мыши и джойстика, придумали сюжет, назвать который «навороченным» не поворачивается язык – нет таких слов в моем русском, которыми можно обозвать это научно-фантастическое безобразие. Небезызвестному Дж. Лукасу меньшего хватило на [несколько – сколько их там, на самом-то деле?] эпизодов «Звезданутых Войн» [гхм.], считая всевозможные игры «по мотивам». «Выдержки из галактической энциклопедии» – так называются эти всевозможные не относящиеся к делу рассказы, повествующие об истории развития человеческой цивилизации с 2117 по 2351 год. Революция, гражданская война, колонизация далеких планет, технологии Нуль-Т, оставленные неизвестной цивилизацией, наконец, вторжение этой самой цивилизации на занятые людьми планеты с последующим разбиванием людей вдребезги пополам... Классика не ржавеет, галактические империи развиваются по выведенным еще в тридцатых-сороковых годах двадцатого века законам, пришельцы, как всегда, агрессивны, к тому же превосходят количественно и качественно. И, естественно, враг будет разбит, потому что ему противостоят лучшие силы человеческого военно-воздушного флота. И, естественно, одним из пилотов, принимающих участие в выжигании велианцев (да, это пришельцев так зовут) каленым железом с лица подконтрольных людям планет являетесь вы лично, собственной персоной.

Симулятор рядового

Да, одному человеку не под силу отразить вторжение превосходящих сил противника, что бы там ни утверждали id'оты и иже с ними. У нас тут серьезная война, сынок. Записывайся добровольцем, и, может быть, тебе доверят какой-нибудь истребитель из тех, что подешевле. И назначат ведомым к кому-нибудь из компьютерных пилотов. И только если будешь себя хорошо вести, разрешат вести в бой собственное звено, а то и целых два. Тяжелое симуляторное прошлое дает о себе знать – игрок не способен переломить ход войны, его задача – выполнять задания командования, по возможности оставаясь в живых. Но игра ни в коем случае не линейна и не будет тащить упирающегося игрока за шкирку, периодически тыкая носом в очередной сюжетный поворот, как, например, Half-Life; нет, просто от результатов текущей миссии зависит, будете ли вы бомбить велианскую военную базу в следующей или же будете драить зубной щеткой полы в казарме... Пардон, увлекся. В общем, можно, конечно, пользуясь мощнейшим оружием по имени save/load, пройти игру просто идеально, но в таком случае вы не увидите большую часть из тридцати обещанных миссий. Таким образом, игра плавно перетекает от симулятора новобранца к симулятору генерала, ни на минуту при этом не переставая быть симулятором фантастической техники (определение, пришедшее к нам из недр MADии).

Широко родное Средиземье...

...много в нем холмов, полей и всего остального. Сейчас очень модно обещать, что у игра не будет разбита на миссии, а все действо (или хотя бы весь эпизод) бу-

дет происходить на одной большой карте, но в действительности мы пока получали только цепочку отдельных карт, при попадании в некоторые, специально обозначенные точки которых начнет грузиться следующий уровень. Только души прекрасные порывы обламывает один прискорбный момент – скорость загрузки уровней. Но об этом мы помолчим. Громко. Одну минуту. Помолчали? Так вот, «Шторм» будет разбит на две кампании, ориентировочно по тридцать миссий каждая. Кампания – это цельнолитой континент, и в любой момент, в любой миссии, в бурю, в метель, днем или ночью (тонкий намек на изменяемые погодные условия и время суток) можно плюнуть на боевое задание (сами справятся) и полететь на экскурсию. Из одного угла карты в другой лететь долго. Очень долго. Если, конечно, не убьют. А если и не убьют, то по возвращении на базу расстреляют за попытку дезертирства. Шучу. Или нет? В деме все сюжетные заморочки вырезаны с мясом, поэтому имеем просто полет над красиво текстурированной сушей и не менее (а то и более!) красиво текстурированным морем. Вот тут мы и подошли к тому, ради чего вся эта статья и затеяна. К графике. Как это нынче часто случается, без ускорителей игра просто не работает и работать никогда не будет. Зато уж если заработала... Всем делать боевую стойку полчаса. Я уж думал, что такой графики в своей жизни не увижу, но... Вы не поверите – увидел. Сказать про графику «потрясающе» все равно, что не сказать ничего. Летать – извечная мечта хомо сапиенса. Летать красиво – извечная мечта авиасимуляторщика.

Цифры и идеалы

Тысяча-две полигонов на каждый движущийся объект, до двадцати тысяч на неподвижные, текстуры высокого разрешения, PII-300 и 64 MB RAM в графе «рекомендуется» – ничто из этого не способно рассказать нам о главном: интересно ли будет в это играть? Пока что приходится верить пресс-релизам разработчиков и крутить губозакаточную машинку. На вопрос «в лоб» разработчики отвечают уклончиво, говоря, что это будет Команч (Comanche) с междумордием (рус. интерфейс) от MechWarrior. Ну, интерфейс действительно «напоминает», а вот геймплей – штука такая, в этой деме его почти и нет. Хотя, конечно, небольшие высоты, низкие скорости – все это очень напоминает поведение вполне современного нам вертолета.

В общем, ждем полной версии и будем надеяться, что разработчикам удастся соблюсти баланс между «аркадой дешевой» и «симулятором хардкорным». На сегодня дема способна вызвать обильное слюноотделение по методу собаки Павлова, но не способна продемонстрировать ничего, кроме графики. Ну, еще звук потрясает до глубины души, если, конечно, у вас правильная звуковая карточка, способная выдавать 3D-звук (SB Live, любовь моя!) и не брезгующая четырьмя колонками, и крепкий (см. выше) джойстик. Эффект присутствия, говорите? Он, родимый. Осталось ко всему этому великолепию прикрутить правильный геймплей – и я первый побегу в магазин записываться в очередь за коробкой. Dixi.

P.S. Художникам, создавшим интро, – мое отдельный и пламенное спасибо. Лукас в очередной раз отдыхает.

WARCAFT III

Разработчик	Blizzard
Издатель	Blizzard
Выход	осень 2000 г.
Жанр	Role–Playing–Strategy

Представлять Warcarft нужды нет, да и фирма Blizzard в какой-либо характеристике также не нуждается. Посему лишь сухо изложу факты, постаравшись откинуть эмоции, переполняющие мое геймерское сердце при столь радостном известии. Итак, на осенней ECTS в Лондоне фирма Blizzard анонсировала продолжение своей знаменитой саги, чем сильно обрадовала армию поклонников по всему миру, изрядно погрустневшую после закрытия проекта Warcraft: Adventures. Представители фирмы были немногословны и честно держали проект в секрете, с легкостью отвечая лишь на вопросы общего типа, но скрывая любые мельчайшие подробности. Под конец, правда, любопытство собравшихся в полной мере было удовлетворено показанной альфа-бета-демо-версией. Взяв за точку отправления ощущения присутствовавших на этом действие журналистов, попытаемся составить более-менее точную картину того, что нас ожидает. При этом, само собой, не стоит забывать, что все сказанное здесь лишь отчасти факты, а по большому счету – догадки и попытки истолковать то немногое, что клещами удалось вырвать у молчавших, как рыбы, представителей фирмы Blizzard.

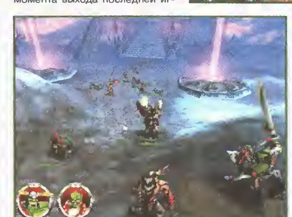
RPG

За те пять лет, что прошли с момента выхода последней игры во вселенной Warcraft, в королевстве Azeroth много изменилось. Причем далеко не в лучшую сторону. В великой войне за спасение своих тщедушных жизней выиграли, само собой, люди и эльфы. Орки вновь были изгнаны восвояси и некоторое время там прозябали. А потом случилось страшное и непоправимое: из соседнего измерения на просторы Azeroth хлынули полчища могущественных демонов. Эти создания земли и пламени, снося все на своем пути, не щадили никого и преследовали лишь одну цель: уничтожить все живое, дабы гнусные людишки жить не мешали. Гнусным людишкам категорически не понравилась отведенная им сценаристом роль, но тут уж ничего не попишешь – пришлось объединяться с орками и вставать на защиту отчизны. Тем более что и самим оркам не сладко пришлось. Орки – они вообще-то на самом деле добрые и пушистые, даром что свинину сырую едят и прихрюкивают.

Просто злобные демоны свергли исконную власть шаманской гильдии орков и отправили их воевать с людишками. А сами они – да ни в жизнь! Им эта война уже поперек горла стоит. Посему, оправившись после второго поражения, орки почесали репу, культивировали себе образ вождя (Thrall, молодой орк из теперь уже приснопамятного Warcraft: Adventures) и устроили маленькую революцию: захватили телеграф, главпочтамт и свинофермы и возродили шаманскую структуру кланов. А что дальше было, вы уже знаете: полуобломанные демоны, собравшись с силами, объявили войну и оркам, и людям сразу. Так что бывшие противники оказались по одну сторону баррикады. Что, впрочем, в процессе прохождения игры не мешает им резать друг друга развлечения ради.







Вот вкратце и вся преамбула конфликта. Как видите, имеются три заинтересованных стороны. Это, впрочем не мешает утверждать Blizzard, что различных рас будет аж целых шесть штук. Но на встречный



вопрос о количестве компаний за каждую из сторон Blizzard лишь уклончиво вопрошает: «А кто вам сказал, что компаний будвт шесть?» Творетически достоверно известно лишь то, что поиграть вам удастся за представителей каждой расы. А вот как это будет увязано в сюжет и в игровой процесс, похоже, одному только Богу известно. И вот здесь-то мы вплотную подошли к самому главному: системе героев и тому, как она влияет на игровой процесс. Собственно, стратегия отходит на второй план. Полномасштабные баталии «стенка на стенку» из второй части безвозвратно канули в лету. Отныне войска управляются только героями. То есть все как в жизни: сидят, скажем, на лавочке трое орков и забивают «козла». Ежели к ним подойдет какой-нибудь пьяница Хрюк Выбитый Клык и скажет «Ребятки! Может, пойдем потренируемся?», то будет он прямо там послан далеко и надолго. И правильно послан, потому как Leadership'a у него ноль целых, и, спрашивается, зачем будет здравомыслящий орк плевать на семью и дом и отправляться на войну с каким-то пьяницей? Другое дело, если придет доблестный Хряк в Морду Шмяк (Leadership 10), у которого кулаки работают во много раз быстрее мозгов, вставит всем пистонов по первое число и с криком «Вбью!» поведет громить противника. Все вокруг героев крутится. Есть герой – есть обзор, отдаем команды его подчиненным и рвемся вперед. Нет героя – подчиненные разбегаются как бараны и тут же гибнут. Сам герой, правда, бессмертен и, покинув грешный игровой мир, моментально возрождается в центре города. Blizzard объясняет бессмертие героев достаточно просто: мол, если бы они гибли как мухи, то в битве игрок в первую очередь защищал бы своего героя, а тактическое руководство отошло бы на второй план.

В Warcraft III нет привычной всем экономической модели. На данный момент точно известно лишь одно: одним из ресурсов будет золото. Причем оно не вырабатывается, а зарабатывается. Каким образом зарабатывает деньги отряд из десяти головорезов, понятно даже и ребенку. В реальной жизни это называется «грабеж», а в любой RPG – накопление опыта. Кстати, про experience тоже не забыли: герои с завидным постоянством получают новые уровни и повышают свои характеристики (как в Diablo), простые вояки от схватки к схватке становятся матерыми волками. У каждый стороны будет по шесть классов героев (пока известны только два, да и те у орков: Warlord и Blade-master). От классовой принадлежности зависят базовые атрибуты персонажа, скажем, Warlord – относительно слабый воин, зато Leadership – десятка, а значит, за ним с готовностью побежит 10 вояк. Blademaster же, будучи в состоянии один завалить троих, угрюм и нелюдим и предпочитает сражаться в одиночку (Leadership 3).

Простые воины тоже не лыком шиты. Отныне у любого монстра, даже если у голова у него растет из плеч, а лексикон ограничивается двумя-тремя победоносными рыками, есть специальная атака. Скажем, grunt перед началом боя кастует сам на себя Bloodlust, Wolf Raider'ы возят с собой прочную сеть, способную опутать двух-трех солдат противника, а Minotaur бодается так, что любая стена ему не помеха. Причем, данное нововведение ни в коей мере не призвано заменить привычную всем магию. Шаманы вкупе с магами по-прежнему кастуют по пять-шесть заклинаний, о которых можно было бы только мечтать. Игра превращается в своеобразный adventure, где игроку с небольшим отрядом придется исследовать огромный и враждебный мир, где солдат – уже не боевая единица, а друг и брат, даром что свинину ест и хрюкает.

RTS

И все же это стратегия. Весьма вероятно, первая по-настоящему хорошая стратегия третьего тысячелетия. Blizzard постаралась развить свой хит по всем направлениям. Сменить все, уже порядком набившие оскомину принципы построения стратегической модели и ввести что-то принципиально новое, что-то доселе невиданное и необычное. Так, в частности, во имя играбельности и тактической состввляющей Blizzard практически полностью отказалась от идеи развития и строительства базы. Нет, база у вас, несомненно, будет, но по большому счету она станет чем-то средним между Town Hall из второго Warcraft и кораблем-базой из Homeworld. То бишь там производятся юниты и делаются апгрейды, но не более. Развитие инфраструктуры отсутствует напрочь. Взамен того вы лишь развиваете свой «городок», надстраивая новые этажи и получая доступ к новым юнитам и технологиям. Кроме того, в определенных местах на карте вы можете построить здания, приносящие вам небольшой, но стабильный доход. Там, например, на берегу моря можно построить порт, дабы вести торговлю с соседями. Сам процесс представлен чисто виртуально, но деньги весьма реальные. Да, кстати, морского флота в игре, скорее всего, не будет. Точнее, Blizzard пока ничего еще не решила. Авиацию и летающие юниты – это пожалуйста, а вот флот – увольте.

В мире Warcraft III немало нейтральных городов. В начале миссии ваш герой появляется в центре базы, где может набрать небольшую группу юнитов, дабы его не завалил первый встречный юнит. Набредя во время скитаний по карте на бесхозный городок, можно прибрать его к рукам и развернуть там производство, скажем, новых юнитов. Количество которых, кстати, ничем не ограничивается (аналога ферм не существует).

Правда, без героя новоявленные вояки ни шагу из отчего дома не сделают. А у героя, как уже говорилось выше, есть такая вещь, как Leadership, величина коей и определяет численность вашей армии. Правда, можно построить в городке блокпост, дабы предотвратить неожиданное вторжение противника и использовать юнитов только в защите, но... Сами знаете, лучшая защита – в нападении.

RPS

И что же получилось в результате смешения RPG и RTS? Разработчики именуют свое творение Role Playing System. Говорят, что своей основной цели они все же добились. Игровой процесс из взаимной междоусобицы, где выигрывает тот, кто построил больше ферм, превратился в до жути интересный процесс взаимных тычков малыми силами, где побеждает тактика. Движок полностью трехмерный. Нвт, вы не поняли, я сказал «трехмерный». Нет, я сказал «полностью»! А, что там говорить! Взгляните на скрины из ранней демоверсии, показанной на Лондонской ECTS, и возрадуйтесь. Ибо... Камо... Грядеши... В общем, он самый. Красоты неимоверной. 3D ускоритель обязателен, пространственный звук прилагается. Камера, правда, фиксированная. Но вкупе с системой героев, где вы даже не можете взглянуть на определенный участок карты, если там нет одного из ваших подчиненных, зто не так уж и страшно. Тем более что в качестве точки обзора по умолчанию используется вид сзади-сверху. Спецэффекты – какив только можно, и даже те, которых нельзя. В неограниченном количестве.

Как все же красиво разработчики расписывают свои игры! Пальчики оближешь. И будешь потом грызть ногти в ожидании выхода. А потом появится какое-то нечто, совсем не похожее на то, что значилось в пресс-релизе. И ведь такое – сплошь и рядом.

Но Blizzard можно верить.

О значении буквы «Ы» в масштабах галактики

Давным-давно в далекой-далекой галактике жили геймеры. Точнее, тогда они еще не знали о том, что могут быть причислены к данной категории мыслящих созданий. И, справедливости ради надо отметить, не сильно по этому поводу беспокоились. Потом появились первые девелоперы и стали делать игры. Но тогда плоды их умственного труда играми еще никто не называл, впрочем, разработчикам данное обстоятельство было абсолютно безразлично. Подобно многоликому чукче, воспетому народными сказаниями, разработчики были разработчиками, а не игроками. Но потом пришли паблишеры. И открыли геймерам их истинный путь – просиживать часами перед компьютером и играть; поведали разработчикам, что игры на самом деле в первую очередь надо делать продаваемыми и только потом заботиться об играбельности, сюжете и графике. И познали геймеры коробочные игры, и узрели девелоперы поклонников своих, и поняли паблишеры, что это хорошо. Действительно, а что в этом плохого?

Разработчики писали игры, а паблишеры их издавали, и все бы ничего. Но поссорился как-то раз разработчик с издателем и, придя домой, в гневе уселся перед компьютером. На ту пору полз мимо разъяренного программиста таракан, предвкушая шикарное лакомство в виде крошек хлеба на мышином коврике и хвостика воблы в футляре для дискет. Но был программист в тапках, и ценил он свое личное пространство. Раздался громкий хлопок, и мы так и не узнали, что, по мнению таракана, было вкуснее – крошки или вобла. А программист, отряхнув оружие возмездия, внимательным взором оглядел окрестности, готовый к бою. Но тараканы уже поняли, почем фунт лиха, и решили отсидеться в тайном убежище под пятидюймовым дисководом. Несостоявшийся победитель насекомых плюхнулся в кресло и задумчиво почесал затылок. А потом сел и написал Digger. Чтобы любой геймер мог выместить ярость на безобидных зеленых монстриках. На следующий день помирился с паблишером и окончательно успокоился. А игроки познали аркаду и были по этому поводу на седьмом небе от счастья.

Другой программист с детства увлекался чтениями детективов Агаты Кристи и Конан Дойля. Часами просиживая над книгой, он мечтал лишь о том, что, когда вырастет, обязательно станет писателем и напишет много увлекательных книг. Учительница родного языка в его школе была на этот счет диаметрально противоположного мнения и каждый раз, проставляя в тетрадку «юного дарования» кол, удивлялась: ну как можно сделать четыре ошибки в слове «еще»! Страдая от насмешек своих одноклассников, будущий программист решил на некоторое время оставить мечту детства и, поступив в институт, довольно успешно сгрыз гранит компьютерной науки. Но желание написать книгу с каждым годом все крепло и крепло до тех пор, пока не переросло в навязчивую идею. И как-то ночью, ворочаясь на кровати, программист вдруг осознал, *как* он может исполнить свое заветное желание. Остаток ночи наш герой провел за компьютером, и под утро появилась книга. Уникальнейшая книга! Язык повествования, конечно, не выдерживал никакой критики, да и сюжет можно было уместить в две строчки, но это была первая книга, где читатель мог влиять на ход событий, руководить главным героем. Программист, счастливо улыбаясь, пошел спать, а геймеры познали квест.

Рассказывают, что один программист любил шахматы. Любить-то он любил, а вот играть совсем не умел. Придумывал массу различных математических алгоритмов, выписывал на листочек последовательность ходов противника и пытался проанализировать их в надежде узнать, куда именно надо вставить алгоритм генерации случайных чисел, но все тщетно. И настолько ему все это надоело, что решил он написать свои собственные шахматы. В качестве короля изобразил себя, любимого, затем задумался, припомнил все поставленные ему маты и решил вообще убрать главного героя куда-нибудь подальше, например, за экран монитора. Вместо ферзя изобразил помесь Клинта Иствуда, Арнольда Шварценеггера и Брюса Ли, слонов преобразовал в танки, а пешек одел в форму, пририсовал ружье и отправил сражаться. А так как программист был справедливым малым, то решил, что даже пешка может если уж не окончательно завалить танк, то, по крайней мере, слегка его «пощипать». Написал, откомпилировал, показал товарищам и стал по вечерам играть, забыв о шахматах, как о страшном сне. Мир же получил первую стратегическую игру.



Первый симулятор придумал человек, которому по состоянию здоровья заказан был путь в десантные войска, а он с детства хотел стать космонавтом. Жанр RPG существовал всегда, разработчикам осталось лишь взять за основу жизнь общества, создать на его основе абстрактный мирок, максимально его упростить – и игра готова.

А потом появились **Pit Droids**. И чуть позже дошли они до автора сего материала. И понял автор, что вся его классификация завернулась в белое покрывало и, не создавая паники, ползет в крематорий. Потому что нельзя назвать эту игру логической головоломкой. Нельзя сказать, что это обыденная аркада, где надо немножко думать. И упаси Боже классифицировать творение Lucas Learning как «игру для детей». Нет. Нет названия, нет определения, есть только эмоции: «Ы!.. Ы!.. Ы-Ы-Ы!». Не надо ничего говорить, не надо что-либо рассказывать и объяснять, в это надо играть, и точка! Эх, побольше бы таких игрушек...

О том, как спасали галактику

Скопление созвездий с точки зрения Ориона предвещает беду всему человечеству. Юпитер, несмотря на все предостережения Венеры, флиртует с кометой Галлея, а значит, вновь нам придется надевать скафандры, которые еще не придумали, садиться в космические корабли, которые, весьма вероятно, никогда не будут изобретены, и лететь, подобно Крысе из нержавеющей стали, спасать галактику. Идея глобальной угрозы всему живому хоть и забита до предела, тем не менее, до сих пор прельщает умы разработчиков компьютерных игр. В октябре данной проблеме посвящены целых четыре игры.

Совсем недавно появилось продолжение Descent: Freespace, теперь уже пятая часть серии Descent – **Freespace 2**. Проект прежде всего примечателен тем, что слова разработчиков не расходятся с делом. В кои-то веки! Все или почти все, обещанное в длинных preview и интервью, оказалось в конечной версии игры. Остается лишь порадоваться за Volition и горько пошутить, что реалистичность обещаний скорее исключение, а не правило.

Собственно, завязка сюжет проста, как это всегда бывает в космических симуляторах. Кто-то на кого-то напал, кто-то с кем-то объединился, а потом ка-ак дал противнику, что только клочки по закоулочкам. Разработчики даже не стали вводить новых персонажей – земляне вместе с васуданами попрежнему объясняют шиванам, в чем именно те не правы. Графический движок – на все пять баллов. Быстрый, не претенциозный, но необыкновенно красивый. А большего и не надо. Игре присущ подход хорошего такого add-on: все то же самое, но только больше, лучше, красивее. Новое оружие, новые корабли, новые миссии. Хотя последнее, пожалуй, заслуживает отдельного упоминания. Миссии действительно интересные, и они действительно целостно и связно развивают сюжетную линию. А та, в свою очередь, претенциозна и даже чуть-чуть непредсказуема, как хороший карманный роман писателя-середнячка за 15 руб-



лей. Вторая часть получает почетное звание «хорошего» сиквела, но рано или поздно все равно отправляется кормить рыб в Лету.

Если я сейчас начну вспоминать об Elite, то первым брошу в себя камень. Уж больно популярен стал в последнее время образ ностальгирующего геймера с многолетним опытом общения с компьютером. Те, кто знает, о чем идет речь, и так поймут, а новичкам разъяснить прелесть четырехцветной игры весьма проблематично. Скажу лишь, что не было более удачного примера смешения жанров, нежели глобальный стратегический космический симулятор Elite. До недавней поры не было. Но **X – Beyond Frontier** имеет все шансы опровергнуть данное утверждение. Потому что игра сделана с любовью. С чувством. Разработчики расценивают космос не как какое-то аморфное измерение, вдоль и поперек исписанное в фантастических романах. Нет. Они его любят.

Космос подавляет человека своими размерами, стремящимися к бесконечности. И создателям X надо поставить памятник хотя бы за то, что они нашли в себе смелость сделать такую игру. Где космос для главного героя – не просто место битвы с внеземными цивилизациями, а родной дом. Основа сюжета – проблема человека, оставшегося один на один со всем миром. Чужим миром. Проблема пилота, заброшенного в результате сорвавшегося нуль-пространственного прыжка в чужую галактику. Глобальная стратегия, симулятор и космическая RPG в одном флаконе – прямо-таки гремучая смесь. Графика, звук, сюжет – все это уже вторично в том случае, когда удается создать такую вселенную. А ведь все вышеперечисленные компоненты удались на славу. Можно сказать, лучший космический симулятор уходящего года.

Первая трехмерная стратегия – KKND – появилась в 1997 году. По крайней мере, все думали, что она трехмерная. Затем вышел Total Annihilation, творение Melbourn House на скорую руку развенчали и с криками «3D стратегии рулез!» вручили королевский жезл Cavedog. И ведь не поспоришь – действительно трехмерная стратегия, с горами и холмами. Никто и не спорил, но год спустя вышел Myth. «Кгхм...» подумали геймеры, но на этот раз уже не стали кричать о полной трехмерности, лишь скромно заметив, что Myth трехмернее TA. Дальше – больше: появляется Warzone 2100. Критики и журналисты слегка выпадают в осадок. Войдите в наше положение: словосочетание «трехмерная стратегия» было, «полностью трехмерная стратегия» – было, «настоящая трехмерная стратегия»... даже это было. Каждый выкручивался как мог. И только расслабились, как вдруг, откуда ни возьмись, материализовался **Homeworld** и скромно поинтересовался: как там насчет титула самой-самой 3D стратегии? Ну что тут скажешь :-(.

Действие происходит в открытом космосе. Жанр – космическая стратегия. Да, действительно трехмерная. Да, действительно впервые реализовано движение и перемещение по все трем осям. Причем явно так реализовано. То есть корабль противника может находиться не только спереди или сзади, справа или слева, но еще и сверху или снизу. Появилась новая головоломка под названием «Догадайся, кто в тебя стреляет, если этот кто-то находится прямо под твоим кораблем». Усложнился интерфейс – для нормальной игры теперь требуется мышь с колесиком, иначе вы просто замучаетесь прокручивать экран в нужном направлении, пытаясь добиться наиболее удобной перспективы. Хотели, чтобы продавалась, а получилось – как всегда. Вот и изобрели велосипед. Только он при езде подпрыгивает и пытается взлететь. А чего вы хотели – он же полностью трехмерный! Одного у игры не отнимешь – красоты. Космические баталии выглядят как сцены из «Звездных Войн». Но вы ведь не фильм пришли смотреть.



Последней галактику спасала фирма «Бука», выпустив продолжение квеста про легендарного комдива и его не менее легендарного подручного – Василия Ивановича и Петьку. Правда, во второй части – **Петька и Василий Иванович 2: Судный день** – спасение галактики было отодвинуто на второй план и чуть ли не принесено в жертву искрометному, местами весьма специфичному юмору, но ведь не это главное. Главное – чтобы играть было интересно. Приблизительно так же интересно и смешно, как анекдот, рассказанный в полупьяной компании. Со Жванецким не сравнить, но с пивом покатит. Да и без пива тоже. Детишкам не советуем, а всем остальным, причем не только квестолюбам, почти что рекомендуется.

Единственный недостаток – уж больно игра короткая. Чувствую, придется скоро придумывать специальный поджанр, что-то



вроде «юморной-типа-квест». Без особых проблем проходится за три-четыре часа, затем откладывается на полку или отдается на растерзание знакомым. Да, графика практически такая же, как и в первой части: рисованные бэкграунды и неплохо анимированные персонажи. А кто-то говорил, что 2D мертв.

О тех, кто ее не спасал

Например, о Microsoft. Которая вместо спасения галактики выпустила продолжение **Age of Empires 2: The Age of Kings**. Поклоннику первой части достаточно взглянуть на название, чтобы понять, о каких именно исторических событиях повествует вторая часть игры. Как и обещали, нам предстоит интерактивно изучить еще один период нашей истории, а точнее, поближе познакомиться с событиями средневековья. Сюжетная линия наиболее полно представлена в учебнике истории для седьмого класса, поэтому перейдем непосредственно к игровому процессу.

Изменений немного, все носят исключительно косметический характер. Появились новые юниты, срисованные с реальных исторических прототипов, пополнился список технологий и строений. Доработали графический движок, и теперь он вполне способен по части красоты конкурировать с еще не вышедшими Age of Wonders. Все остальное осталось прежним. Но это нельзя назвать добротным add-on'ом. Это именно новая игра... Почему?

История человечества, несмотря на все происки Фоменко, все же вещь весьма интересная и неординарная. Удивительно, но факт: Microsoft удалось почти в полной



мере отразить в игре особенности определенного временного периода. В результате наблюдаем интересную ситуацию: если в каменном веке все решала сила, в железном веке – техника и тренировка воинов, то с появлением порохового оружия и пушек акценты существенно сместились. И теперь уже не работает тупая атака в лоб – вся ваша армия просто поляжет под огнем пушек у стен замка противника. Вспомните, и ведь в жизни все так и было: ни один отряд не рискнет атаковать замок без поддержки осадных орудий. Баланс игры и ее реалистичность заставляют восхищаться талантом создателей. Играть интересно, несмотря на то, что это RTS.

Driver, в свою очередь, тоже не собирался никого спасать, а спокойно занимался себе частным извозом и торговлей легкими наркотиками. Пока не пришли друзья-полицейские из GT Interactive и не предложили немного поработать на правительство и страну. А чтоб никто не догадался, полностью лишили поддержки, финансирования и бесплатных пончиков. Вот и остался несчастный один на один с мафией, полицией и алчными до развлечения геймерами. Парень маленько растерялся, но из положения вышел достойно. В общем, неплохая получилась игра. Местами даже замечательная. Разнообразие заданий и транспортных средств, более-менее реальное место действия, исключительно затягивающий процесс. Фиксированные миссии – конечно, не то, что мы ожидали, однако и так достойных конкурентов, кроме GTA2, которая вот-вот выйдет, больше не предвидится.



Почетное звание самого качественного add-on'а присуждается игре **Heroes of Might and Magic 3: Armageddon's Blade**. Сделано с умом и без особых затрат. Чего не хватает среднестатистическому поклоннику третьих «Героев» для полного счастья? Еще одной расы, парочки новых заклинаний и двух-трех кампаний. Сказано – сделано. Добавили новую расу, на две трети собранную из бездомных монстров оригинальной третьей части, придумали шесть новых кампаний и наделали еще с полсотни карт. Все. Игра готова. Осталось лишь придумать красивое название и отправить диск в печать. Без особых затрат имеем практически хитовый продукт. Жаль только, что подобные фокусы проходят далеко не со всеми играми. Кстати, «Бука», вероятнее всего, локализует add-on, как в свое время локализовала третью часть. Так что будем ждать.

Раз уж зашла речь о третьих «Героях», то, несомненно, стоит упомянуть весьма похожую вещь – **Disciples: the Sacred Lands**. На первый взгляд, ординарная походовая фэнтези-стратегия с явным закосом под тех самых «Героев». Присмотревшись, замечаете: вроде бы не совсем отстой, но как-то не очень интересно. И только через час-другой приходит понимание: игрушка-то с секретом. Разработчики всеми правдами и неправдами старались создать что-то новое. Но не потянули. Не смогли перешагнуть ту черту, за которой игра начинает нравиться подавляющему большинству поклонников. Обидно. Ведь могла бы получиться интереснейшая вещь.

Танки грязи не боятся. И на галактику им, по большому счету, тоже наплевать. А вот взаимное процветание и настоящий танковый мир есть для них первейшие моральные ценности. Это к слову о сюжете **Tankticks** – новой стратегии и, по сути, самой отвязной стратегии на данный момент. Представьте, есть танки и танки. Одни танки других танков любят, а третьи танки первых двух эксплуатируют. Плохих танков надо бить и разбирать на запчасти, чтобы все было хорошо. Танки классифицируются по количеству выхлопных труб, то бишь танк с двумя трубами делает перед танком с четырьмя два раза «ку». Чем больше труб, тем больше оружия можно повесить на танк. Оружие бывает разное, танки производятся на заводе. Временами прилетает розовый птеродактиль и приносит ящики, которые надо подбирать. Противник пытается уничтожить ваш завод, вы пытаетесь уничтожить коммуникационный центр противника. Вкратце – все.

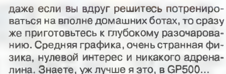
Бред? Никак нет: игра – просто загляденье. Все недостатки вроде однообразности и тупейшего интеллекта AI (его, по-моему, просто забыли вставить в финальную версию) меркнут в процессе игры, когда с трудом сдерживаешься от хохота, наблюдая, как какой-нибудь «трахтур», пыхтя, ползет в атаку, а выглядит так, будто сейчас развалится. Юмор – изюминка игры, то, что переводит ее из разряда средненьких RTS'ок в полухиты.

Ох, и удачный все же на стратегии месяц вышел! И снова придется нам вернуться к теме отрехмеривания всего, что движется. На этот раз под полигональным ножом пал бастион Commandos. Явный клон-переделка называется **Shadow Company**. И чего это всех потянуло на тактические стратегии? Чувствую, скоро придется писать большой обзорный материал, посвященный буму Real-Time-Tactics клонов.

Предыстория отчасти перекликается с Jagged Alliance. Точнее, оттуда взята организация наемников, сотрудники которой готовы за определенное вознаграждение пожертвовать личным спокойствием во имя ваших целей. Сюжета нет. То, что есть, назвать сюжетом просто язык не поворачивается. Опять кто-то кого-то, а вам разбираться. Наверное, пора уже смириться с мыслью: сюжет – это настолько опциональный критерий, что его отсутствие – даже не недостаток, а нечто само собой полагающееся.

Миссии тактические, точнее, их хотели сделать таковыми. Из-за малого количества заданий (всего девять штук) создается впечатление, что они весьма разнообразны. Хотя какое тут может быть разнообразие? Дойти из точки А в точку В, убить объект С, спасти объект D и множество вариаций. Герои в основном специалисты, безо всяких способностей к обучению. Каждый что-то делает хорошо, все остальное – серединка на половинку. Научить медведя плясать под балалайку проще, нежели заставить специалиста по пистолетам хотя бы разок попасть в кого-нибудь из автомата. Соответственно, одно из ключевых значений отводится планировке отряда. Если в команде нет «нужных» специалистов, прохождение усложняется в десятки раз. Добавьте к этому весьма необычную перспективу обзора, туповатую камеру и чрезвычайно тормозной движок, и получите явный пример того, как можно испортить хитовую идею. Не знаю. Просто Commandos в десятки раз приятнее.

И напоследок хочется рассказать об одной интересной игре, которая к моменту выхода номера должна появиться на прилавках. **«Орда»** – первый изданный проект команды из Нижнего Тагила. Ребята даже и не предполагали, что их переделка Warcraft'а (а ведь вначале она именно так и задумывалась) будет издана фирмой «Бука». Но время шло, игра обрастала новыми возможностями, появился сюжет (весьма, кстати, неплохой), и в результате издатель чуть ли не впервые получил на руки практически конечный вариант игры.



Кто скажет, что это клон? Я, например, так сказал, мельком бросив взгляд на экран монитора, где демонстрировалась «Орда». Но все же посчитал нужным взять диск домой и пройти хотя бы одну миссию. И знаете, мне понравилось. Проект не претендует на звание лучшей стратегии, да и вообще весьма не претенциозна, но издатель надеется, что она найдет своего покупателя. Это фанатский проект, сделанный для души. Разработчики, большие поклонники Warcraft, просто написали игру, в которую им интересно было бы играть самим. Добавили массу мелких «прелестей», доработали интерфейс, и получилась оригинальная вещь. Как вам, например, возможность в RTS переходить с одной части карты на другую при том, что вся карта раз в шестнадцать больше, нежели в любой другой стратегии? Или возможность играть на одной (!) машине в multiplayer? Нет, я не оговорился, «Орда» – это действительно RTS. И таких маленьких добавлений буквально море. Не буду пока делать никаких выводов, на данном этапе проект мне весьма симпатичен. Опять же, системные требования маленькие, а графика и анимация – весьма и весьма.

О тех, кого пришлось притянуть за уши

Первым из тех, кто достоин лучшей участи, стал **GP500** от тандема Hasbro–MicroProse, самый что ни на есть серьезный и правильный симулятор мотоцикла. Именно эта хардкорность и элитарность и становится главной проблемой проекта. Раздолье для фанатов, тихий ужас для всех остальных. Простому геймеру что надо? Запустить игру и получить от нее максимум удовольствия. Многочисленные исследования доказывают, что он очень обижается, когда ему не дают это сделать. Пробраться через тонны информации и постоянные падения, чтобы научится нормально настраивать и управлять своим супербайком, может далеко не каждый. Если вы «не», то лучше поискать что-нибудь другое.



Только, во всяком случае, не **AMA Superbike**. Ибо копать здесь нечего. Во-первых, игра изначально предназначена для он-лайновых сражений, а во-вторых, даже если вы вдруг решитесь потренироваться на вполне домашних ботах, то сразу же приготовьтесь к глубокому разочарованию. Средняя графика, очень странная физика, нулевой интерес и никакого адреналина. Знаете, уж лучше я это, в GP500...

Заканчивая тему мотосимуляторов, скажу пару слов о **Harley-Davidson: Race Across America**. Кроме отвратительной и откровенно тормозящей графики вкупе с официально лицензированными байками игру отличает и относительно оригинальная идея – проведение соревнований по реальным трассам с уворачиванием от встречного движения и постоянными дозаправками бензином. Довольно забавно, но не более. В выборе «Харлея» для покупки вряд ли поможет.

Следующий кандидат на выбывание – **Demolition Racer**, очередная игра, посвященная разрушению на колесах. Тут, правда, все ясно – таких не берут в гонки на выживание. Может, она и будет довольно неплохо смотреться на Nintendo 64 с лейблом «Для дошкольного возраста», но на PC все это выглядит несколько глупо. Попробуйте себе представить более аркадный вариант Destruction Derby (да, как доказывает DR, такое возможно), и вы поймете, о чем я. Полное отсутствие физики, безумная скорость и столкновения, столкновения, столкновения... Даже довольно мощный графический движок, поддерживающий всякие новомодные штуки вроде геометрических ускорителей, не особо спасает положение – выглядит все как-то уж очень нереалистично. Test Drive'а для маньяков не получилось, однозначно.

В компанию к отстающим попала и довольно неплохая игра, которой, к большему сожалению, не дано найти широкого признания в сердцах благодарной публики. **Wargamer: Napoleon 1813**, представитель самого консервативного из всех жанров – классических пошаговых wargame'ов. И, что характерно, выглядит именно как классический пошаговый war-game, и играется как классический пошаговый wargame, и надоедает как классический... Ну, в общем, вы поняли. Еще раз: не хотим никого обидеть (а в особенности – Empire), но вещь далеко не для всех. То есть очень-очень далеко.

Также не хотелось бы и обижать фанатов гольфа. **Links LS 2000** – отличная игрушка, безусловно, лучшая в своем жанре, но абсолютно не предназначена для России, ох, не предназначена... Как и большинство футбольных менеджеров. Этот вид спорта у нас любят, однако перед тактическими симуляторами почему-то пасуют. Впрочем, у появившегося недавно **Tactical Manager 2** есть в этом плане определенные шансы. Хоть до общепризнанного лидера Championship Manager 3 не дотягивает, однако обладает перед последним одним явным преимуществом – в ТМ2 есть чемпионат России!!! Пожалуй, дальнейшие комментарии излишни.

В рамках раздела оказались и две довольно неплохие аркады. Вещи вроде бы хорошие, но жанр обязывает, сами понимаете. Итак, если **Pong** еще и претендует на какую-то оригинальность (просто его прародителя мало кто помнит – некий аналог «арканоида» один на один), то **Space Invaders** – типичная переработка изначальной концепции. Приятная графика и ни на грош самобытности, идеальное средство для тех, кто давно не испытывал чувства ностальгии.

Одной строкой стоит упомянуть **3D Ultra Cool Pool** от Sierra и **Snowmobile Championship 2000** от GT Interactive. И если первая – типичный имитатор бильярда, не претендующий на многое и затерявшийся в толпе сородичей, то жанр второго довольно редок. Симулятор сноумобилей – это звучит гордо, однако ничего не значит при такой паршивой графике и никаком игровом процессе

И напоследок – и не игра вовсе. Точнее, не классическая компьютерная игра. Или, наоборот, самая что ни на есть классическая? Ладно, встречайте – **Chessmaster 7000** от Mindscape. Просто лучший и наиболее серьезный шахматный симулятор, доступный широким массам. Гениальная вещь, играбельность которой остается неизменной на протяжении многих веков. А это – просто еще одна реализации.

И еще немного о букве «Ы»

Может быть, я и переиграл в Pit Droids, может быть, это и сказалось на моих мозгах, но нет в этом месяце великолепных игр. Хорошие есть, даже две-три очень хороших, а то, что осталось бы в нашей памяти на сколько-нибудь продолжительный промежуток времени... приходите в следующий раз. Одно лишь утешает: на носу католическое Рождество и все западные паблишеры готовятся вывалить на прилавок как можно больше игр, дабы удовлетворить спрос. Кто-то ради этого переносит сроки, придерживая готовый продукт, кто-то, наоборот, выбрасывает на прилавок сырую бету, но одно известно точно: два-три шедевра в общей массе обязательно будет.

Да, я так и не рассказал, как появился жанр головоломок. А все достаточно просто. И с каждым может случиться. Стукнет в голову идея, ты ее отбросишь подальше. Она подождет немножко и еще разок постучится. И снова ее пошлют. И так постоянно. Но временами бывает такие моменты, когда программисту просто хорошо. Скажем, сдал проект и расслабляется. И вдруг понимает, что та самая идея, что докучала ему на протяжении тяжелой трудовой недели, проста, но гениальна! Так и рождаются «Тетрисы», в такие моменты и придумывают Габлов и Чебурашек. И простая идея со стрелочками, породившая великолепную головоломку Pit Droids, пришла, наверное, в один из таких моментов. А посему говорим вам бодрое и победоносное «Ы!» и ждем через месяц.

Два человека

Все больше, лучше и красивее. К тому же новые века!

AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS

Разработчик:	Ensemble Studios
Издатель:	Microsoft
Выход:	сентябрь 1999 г.
Жанр:	стратегия в реальном времени
Требования:	P-166, 32 Мб

Графика:	☆★★★★★★★★★
Звук:	☆☆★★★★★★★★
Играбельность:	★★★★★★★★★★





Microsoft must live!

Пару лет назад «любимая» многими компания Microsoft удивила всех нас, выпустив безглючный продукт – игру Age of Empires. Но шутки в сторону: игра действительно была превосходной, хотя и являлась по сути своей Warcraft-клоном. Задумка была глобальной – перенести Civilization в жанр real-time стратегий, и она вполне удалась. Игра завораживала своей неповторимой атмосферой, да и технически была выполнена на высоте. Придраться было почти не к чему. Лучше – играть.

Затем был add-on Rise of Rome, а теперь – самое что ни на есть полноценное продолжение под названием Age of Kings. И сделано оно в самых лучших традициях сиквелов: всего больше, лучше, красивее – словом, «круче». Собственно, чего еще можно было ждать? Ведь нареканий к первой части почти и не было.

Вперед – к Веку Империй

Age of Kings (AoK) является продолжением Age of Empires (AoE) в самом прямом смысле этого слова: действие во второй части начинается как раз тогда, когда заканчивается первая часть (точнее, add-on Rise of Rome), то есть в V веке нашей эры. Игроку опять предстоит развивать свое хозяйство через четыре века. Теперь это Dark Age (Темный Век), Feudal Age (Феодальный Век), Castle Age (Век Замков) и Imperial Age (Век Империй). Заканчивается все это дело примерно в XV веке, когда появилось первое пороховое оружие, преимущество которого над традиционным колюще-режущим еще только начинало проглядываться.

Как и раньше, переход к новому веку сулит новые возможности: новые постройки, новые технологии и более сильные юниты. Уже в Феодальном Веке можно окружать свое поселение каменными стенами и ставить сторожевые башни; в Век Замков стены можно укреплять, а башни апгрейдить до Guard Towers; Век Империй дает еще два апгрейда башен, вплоть до Bombard Towers, оснащенных пушками. Как видно, защита очень солидная, и брать крепости без осадных орудий просто немыслимо – как это и было в Средние века. Среди осадных орудий появились требушеты (кидающие огромные камни на громадные расстояния) и прототипы будущих мортир.



Уже в Феодальном Веке можно строить рынок – очень полезное нововведение. На рынке можно покупать/продавать любые ресурсы, причем курс покупки/продажи будет тем более невыгоден, чем чаще вы будете это делать; причем этот курс один для всех игроков.

Век Замков позволяет строить университет, дающий множество апгрейдов и технологий. Но самое главное достижение Castle Age – это замки с их возможностью производить уникальные юниты (разные для разных рас) и дальнобойные требушеты.

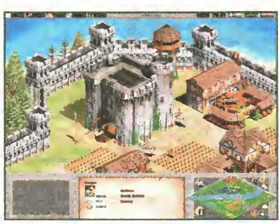
Всего в игре около 60 апгрейдов и технологий – мало не покажется: очень редко бывает время и ресурсы произвести все апгрейды и изучить все технологии.

От викингов до японцев

В AoK 13 рас против 12 из AoE. Количество почти не изменилось, зато есть качественный скачок в расовом различии. Так что теперь стили игры за разные расы действительно разные, что только с натяжкой можно было сказать об AoE.

Во-первых, каждой расе доступно не все технологическое дерево. Действительно, было бы очень странно видеть боевых верблюдов или слонов в армиях европейцев, а монголов или викингов – воюющими с пороховым оружием. Во-вторых, у каждой расы есть свой уникальный юнит, и этот юнит достаточно мощный. Например, только англичане имеют Longbowmen – сильных стрелков с самой большой дальностью выстрела. В-третьих, каждая раса обладает своими «врожденными» бонусами. Например, китайцам легче даются все технологии, а их Town Center поддерживает больше населения.

Все расовые отличия соответствуют историческим реалиям. Даже стиль игры «вынужден» следовать исторической правде. Например, хорошо известно, что кочевники-монголы обладали очень сильной конни-



цей, что позволило Чингиз-Хану покорить всю Азию в эпоху раннего Средневековья. Так и в AoK: на ранней стадии игры монголы могут буквально задавить своей конной армией, но испытывают серьезные проблемы в Век Империй, так как не имеют доступа к пороховому оружию.

Тревога! Все – в Town Center!

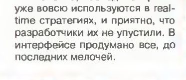
Примерно такой вопль издает крестьянин, когда вы жмете на кнопку Ring Town Bell. По этой команде все крестьяне бросают свою работу и укрываются в Town Center.

Очень полезно, если враг неожиданно врывается в ваше поселение. За стенами Town Center'а крестьянам ничего не грозит (они даже постепенно лечатся), пока само здание не разрушено. А тем временем из Town Center'а летят на врага тучи стрел, причем стрел тем больше, чем больше укрылось там крестьян. Это поистине гениальная находка разработчиков: и удобно, и реалистично.

Причем одним Town Center'ом дело не ограничивается. На тех же основаниях боевые юниты можно укрывать в замках и сторожевых башнях.

Другое нововведение – построение юнитов в формации, причем есть формации 4-х типов. Формация представляет собой боевой порядок, движущийся как одно целое, в котором более слабые юниты автоматически укрываются за более сильными. Опять же удобно (лучники поливают стрелами из-за спин пехоты, а монахи лечат и тех и других) и реалистично.

Теперь юнитам можно задавать различные модели поведения (разную степень агрессивности), также можно задавать очередь на строительство и заранее указывать место, куда должен идти новоиспеченный юнит.



Конечно, последние «фичи» уже вовсю используются в real-time стратегиях, и приятно, что разработчики их не упустили. В интерфейсе продумано все, до последних мелочей.

Есть даже кнопочка Idle Villager, позволяющая мгновенно найти крестьянина-бездельника и загрузить его работой. Ну и прямо подарочек – встроенное в игру полное технологическое дерево, вызываемое одним щелчком мыши.

Громада Домского Собора

Теперь о графике. Улучшения видны с первого взгляда. Теперь соблюдены все пропорции, так что все здания больше и выше юнитов-человечков. Но это не мешает управлению: если юнит зашел за здание, то его контуры вырисовываются ярким цветом.

Теперь можно ходить между поставленными вплотную зданиями и совершенно спокойно разгуливать по полям, обрабатываемым крестьянами. Ворота можно ставить поверх уже готовой стены – мелочь, а приятно.

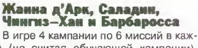
Здания и юниты прорисованы во всех деталях. Каждая раса имеет свой архитектурный стиль. Радует и то, что графическое разрешение можно выставлять вплоть до 1280x1024.

Только анимация заслуживает некоторых нареканий (это единственное место в игре, к которому можно серьезно придраться).

Маловато фаз движений спрайтов, а AI pathfinding (нахождение компьютером маршрута прохождения юнита из одной точки в другую) явно не на высоте. Из-за этих двух обстоятельств юниты зачастую начинают дергаться на месте (что особенно неприглядно на крупных юнитах), оказавшись в большой толпе. Особенно нелепо это проявляется в морских баталиях, когда корабли даже начинают заезжать на сушу (хорошо хоть только на прибрежную зону) и даже двигаться по ней.

В игре единственный заставочный ролик, и то какой-то банальный и технически слабо сделанный.





Жанна д'Арк, Саладин, Чингиз-Хан и Барбаросса

В игре 4 кампании по 6 миссий в каждой (не считая обучающей кампании). Приятно, что все кампании соответствуют историческим реалиям и отражают ход реальных событий – освобождение Франции под предводительством Жанны д'Арк; противостояние сарацин полчищам крестоносцев, вторгнувшимся на Святую Землю; покорение Азии Чингиз-Ханом; попытка Барбароссы восстановить Священную Римскую Империю.

Учтена и география: названия всех сел, городов, рек и пр. настоящие, причем их взаимное расположение соответствует действительности.



Цели миссий самые разнообразные; есть и такие, которые проходятся без баз горсткой юнитов – сказывается влияние других real-time стратегий, особенно Starcraft'а. «Старкрафт» «наследил» еще и тем, что в AoK бывают диалоги главных персонажей, а задания иногда меняются в ходе прохождения миссии.

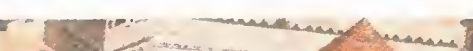
Первые две миссии каждой кампании относительно легкие, но уже третьи заставляют серьезно задуматься. Ведь вариантов развития – тьма, и непонятно, на какие юниты и апгрейды вкупе с технологиями лучше всего сделать ставку. Это сильно зависит от того, против какой расы вы играете, какую тактику изберет компьютер, а также от конкретной цели игры. Поэтому миссии зачастую приходится переигрывать «с нуля», учитывая накопленный опыт. Но это нисколько не раздражает, а только усиливает интерес к игре.

Microsoft must live!

Хотя бы для того, чтобы выпустить третью часть Age of Empires. Вторая часть оказалась еще круче, так что и придраться почти не к чему.

Создается полное ощущение того, что попал в Средние века и участвуешь в феодальных междоусобицах. На сей оптимистической ноте поднимем свои мечи и кинемся отстаивать свои Империи.

Игорь Савенков



Великолепный космический симулятор, отличающийся от первой части только в лучшую сторону

Разработчик:	Volition
Издатель:	Interplay
Выход:	сентябрь 1999 г.
Жанр:	космический симулятор
Требования:	P-200, 32 Мб, 3D-акс.

Графика:
Звук:
Играбельность:



DESCENT FREESPASE 2

По всей видимости, последний известный космический симулятор уходящего года. Последний симулятор уходящего века, да что века – тысячелетия! Но «последний» здесь отнюдь не значит «худший». Нет никаких откровений. Ведь никто и не скрывает, что эта игра – прямое продолжение Descent Freespace: Great War. Действие в ней разворачивается спустя 32 года после Великой Войны, и по ходу сюжета то и дело встречаются упоминания о событиях, имевших место в первой части. Графический движок – тот же самый. Мир игры стал все же немного красивее, наполнился спецэффектами вроде молний и полетов в газовых туманностях, более детальными и приятными на вид стали модели кораблей. Космическое пространство обрело более яркие краски, там есть многочисленные планеты. Это здорово украшает пейзаж, хотя и видно, что планеты – отнюдь не трехмерные модели, а всего лишь плоские картинки, налепленные на «небесную твердь». Пусть. Нам вокруг них не летать.

Нам – участвовать в космических сражениях.

В грандиозных сражениях, где даже крейсер порой – мелкая разменная монета.

Где свет ближайшего солнца затмевают залпы лучевых пушек, а огонь зенитных орудий порождает в пространстве порхающие огненные облака.

Где гиганты бьются с гигантами, а вы – лишь бессильный свидетель.

Порой вы можете даже не вступать в бой, и этого не заметят, занятые своими делами.

Вы верите, что простой пилот истребителя может что-то значить в этой войне?

Приятный парадокс: несмотря на улучшившуюся графику, вторая часть игры менее требовательна к ресурсам компьютера, чем первая.

Как оно и положено, в наличии множество новых моделей кораблей, новое вооружение и – самое главное – стал доступен multiplayer по локальной сети и через Интернет.

Но кроме перечисленных достоинств в игре присутствует то, что, собственно, и определяет игровой интерес – великолепный сюжет.

Здесь разработчики полностью выполнили свои обещания. Сюжет в первой части, что и говорить, был слабенький, приключения несколько скучноваты, часть миссий слишком сложна для прохождения, другая их часть преследовала плохо понятные игроку цели... Виртуальная реальность должна быть правдоподобной, чтобы заставить в себя поверить, а карьера пилота времен Великой Войны слишком мало походила на то, что мы знаем о реальной жизни.





Ошибки были учтены.

Сюжет Descent Freespace 2 – это настоящий роман, космическая сага, фантастический сериал, если хотите. Это касается сюжета игры в целом и сюжета каждой отдельной миссии в частности. Если миссия проходит точно так, как было сказано в предшествовавшем ей брифинге, значит, имеет место редкое исключение. Ход миссий непредсказуем, как и их результат.

Значительная часть игрового сюжета раскрывается непосредственно в процессе выполнения заданий командования, в ходе радиопереговоров.

А сами задания... Вам предстоит сражаться во имя защиты гражданских беженцев и во имя спасения собственной шкуры, стоять насмерть и спасаться бегством, проваливать казавшиеся элементарными задания и выигрывать безнадежные бои, устраивать ловушки врагам и попадать в них самому. Вы будете получать заслуженные – хотя бы за то, что уцелели – медали и незаслуженные – треклятые штабисты! – выговоры, будете участвовать в секретных операциях, работая под прикрытием на стороне противника, будете проводить испытания экспериментального оружия, воевать в составе одного из экипажей Васуданского флота и летать на васуданских кораблях. Сюжет будет мотать вас по всей Галактике как былинку, изощряясь в методах достижения разнообразия и «эффекта неожиданности». Но игре веришь, потому что...

Сюжет разнообразен, это да. И он фантастический, конечно. И игра фантастическая, и мир в ней фантастический. А война – настоящая. Не карамельная. Глупая и жестокая, полная предательства и личных амбиций, не нужная никому в этом фантастическом мире. И, несмотря на все разнообразие сюжетных заданий, здесь, как и в любой реальной войне, есть только одна настоящая задача – выжить.

Молодцы, авторы сюжета. Умницы, разработчики.

Они сделали все, чтобы мы увидели именно это.

К слову: чувствуется, что мы не совсем безразличны нашему Командованию. Оно не предъявляет пилотам сверхъестественных требований, а если и предъявляет, то обязательно просит прощения. Стоит нам только столкнуться с превосходящими силами противника, как немедленно и без дополнительных просьб высылается помощь или следует рекомендация избегать боя. И в тяжелой боевой обстановке никто не станет требовать стопроцентного выполнения всех полетных заданий.

В игре нет ощущения, что тяготы по достижению победы возложены на твои и только твои плечи. Порой можно всю миссию ошалело крутиться из стороны в сторону, не успеть сделать ни одного выстрела... и получить медаль, потому что твои напарники теперь отнюдь не управляемые роботы, а вполне самостоятельные пилоты, способные выполнить боевую задачу и без помощи со стороны потерявшего от растерянности голову командира звена.

Все сказанное не означает, что воевать стало легко. Отнюдь. Счет сбитых врагов здесь не ведется на сотни, как в Wing Commander: Prophecy. Количество врагов не возрастает при изменении уровня сложности игры, но на Hard поединок с тремя истребителями противника – это уже задача на выживание, а не на набор очков. Противник любит управляемые ракеты и разбирается в тактике маневренного боя. Особенно интересны комбинации, когда, для примера, один из них дает зайти себе в хвост и вертится в прицеле, как уж на сковородке, пока его товарищи спокойно и без суеты тебя расстреливают.

Управление кораблем и физика полета практически не изменились. Есть сложная, но весьма функциональная система прицеливания, да и вообще в управлении нет лишнего. Существует необходимый минимум, но знание функции любой дополнительной клавиши реально повышает шансы на выживание в бою.

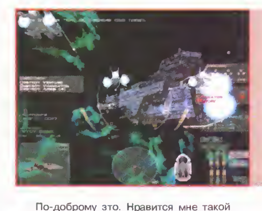
Что ещё? Истребитель по-прежнему вибрирует при включении форсажа и при попадании под дюзы более крупного корабля, реально сбивать врага по-прежнему можно только ракетами. Напарники кричат вам «Watch your six!» и «Bandit on your tail», и, как правило, не для антуража, а по делу. Много приятных мелочей. Переговоры по радио с Васуданами. Сначала в динамике слышна их родная скрипучая речь, и только спустя секунду включается дубляж аппаратом-переводчиком. Правдоподобно? Ещё пример. Конец миссии. Получен приказ возвращаться на базу. А я не стал. Мне напомнили. Потом спросили, нет ли проблем с подпространственным двигателем. Не трогаюсь с места. Потому что любопытно – вокруг жизнь кипит. Радиопереговоры, транспорты разгружаются, истребители патрулируют, у всех дела.

Минут десять так и висел в пространстве. Всё, думаю, больше ничего интересного не покажут. И что же? Включается связь, и командование сообщает на крейсер, за которым я наблюдаю, что где-то в системе Сириуса сложилась сложная обстановка и нужна огневая поддержка. Крейсер собирает свои истребители и уходит в подпространство.

Вот это да! Полное ощущение наличия в игре динамической кампании.

Да только откуда, ведь игра сюжетная.

И с сочувствием к игроку сделанная. Не смог пройти миссию пять раз подряд, обязательно спросит: «А может, ну её, эту миссию? Давай, может, следующую?»



По-доброму это. Нравится мне такой подход. Хорошая игра.

Ну... Не без недостатков, конечно. Куда, скажите на милость, девается после взрыва космический крейсер с экипажем в десять тысяч (!) человек?

А?

В Wing Commander: Prophecy печальный обгорелый остов в таких случаях навечно оставался в космосе. А здесь как в какой-нибудь аркаде: пф-ф – и нет ничего: ни человечка, ни старого удава. Только мелкие осколочки. И то – если очень сильно поискать.

И полёты... Такое разнообразие всяческих типов истребителей, бомбардировщиков.

А в полёте разницы между ними почти не ощущается. Ну нет её.

Опять же хочется сравнить с Wing Commander: Prophecy – там разница была.

И ещё как была! Жизнь от неё зависела.

Напоследок – самое интересное и радостное событие, сопровождающее выход игры Descent Freespace 2.

Возрадуйтесь, фанаты космических сражений!

И подумайте: не пора ли положить конец монополии Q-образных игр, безраздельно владеющих умами и руками склонных к игротворчеству игроманов?

Много ли есть космических симуляторов, имеющих редактор миссий? Так вот, к игре Descent Freespace 2 прилагается специальный редактор, позволяющий не только воплотить свои идеи в создание оригинальных миссий, но и связать эти миссии рамками одной кампании.

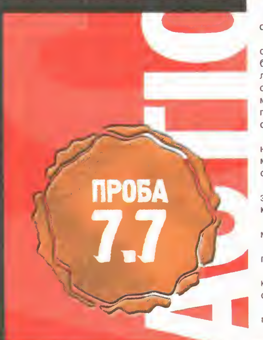
Есть повод ждать новых оригинальных дополнений к игре, ведь не все же таланты ушли в лагерь Quake II, HoMM III или Starcraft.

Александр «Keпnet»

Трехмерные приключения вампира-похитителя душ со множеством оригинальных идей, симпатичной графикой и неудобным управлением. Всем поклонникам первой части – Blood Omen: Legacy of Kain – настоятельно рекомендуется

Разработчик:	Crystal Dynamics
Издатель:	Eidos Interactive
Выход:	август 1999 г.
Жанр:	3D-action/adventure
Требования:	P-200 MMX, 16 Мб, 3D-акс.

Графика:	☆☆★★★★★★★★
Звук:	☆☆☆★★★★★★★
Играбельность:	☆☆★★★★★★★★



SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN

...Меня зовут Разиэль. Я вампир. Тысяча лет прошла с тех пор, как Лорд Каин основал столицу новой империи и начал покорение мира. Его первым шагом на этом пути было создание помощников, своих лейтенантов, таких же вампиров, как и он сам.

Я был первым из них.

Шесть лейтенантов, каждый глава своего Клана, все вместе мы составляли основу той силы, которая должна была целиком и полностью подчинить мир Носгота власти Каина. В течение нескольких сотен лет человеческий род был окончательно порабощен. Рабы строили вокруг нашей столицы огромный алтарь, извергающий в небо гигантские клубы дыма.



Так мы собирались закрыть от людей смертоносное для нас солнце.

Наступало прекрасное время. Но оно становилось и временем скуки, вялой борьбы с последними уцелевшими среди людей борцами за освобождение Носгота от власти вампиров. Временем интриг между Кланами, которые единственные придавали еще остроту нашему существованию.

Когда простые вампиры одного Клана шли против другого, мы смеялись и заключали пари об исходе противостояния.

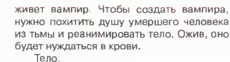
Мы создавали и разрушали заговоры, повинуясь простому капризу.

Мы – шесть ближайших помощников Каина.

И сам Лорд Каин, наш господин, отец и создатель...

Люди думают, что это яд в крови делает вампиров тем, что они есть. Глупцы.

Кровь нужна только для того, чтобы питать тело, в котором



живет вампир. Чтобы создать вампира, нужно похитить душу умершего человека из тьмы и реанимировать тело. Ожив, оно будет нуждаться в крови.

Тело.

Но не дух.

Душа же получает не просто вторую жизнь в материальном мире. Она получает власть.

Все силы преисподней встают на службу ей.

И она растет внутри своего тела.

Мы растем, как растет цветок. Мы созреваем постепенно, как созревают плоды на деревьях.

Наши тела изменяются и не испытывают более нужды в свежей человеческой крови. С каждым новым циклом мы становимся все сильнее, обретая способности и мощь Темных Богов.

С каждым новым циклом мы получаем их дар: новую способность, новый талант, новое умение.

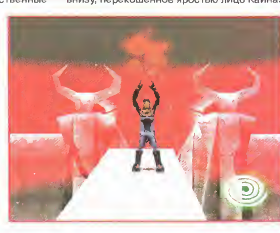
Каин должен был измениться первым.

Через короткое время после того, как он обретет свой новый дар, должен был наступить черед одного из нас.

Я, Разиэль, имел несчастье опередить своего господина. Мне были дарованы крылья и способность полета. Я проявил дерзость, позволив крыльям развернуться в его присутствии.

Потому что еще не умел ими управлять...

Наказание, определенное мне, было прежде наказанием для предателей. Смерть в водах Озера Потерянных Душ. Помню ненавистный шум воды, водоворот внизу, перекошенное яростью лицо Каина.





Помню своих братьев – тогда еще они выглядели как люди. И на их лицах, когда они меня поднимали, чтобы швырнуть в водоворот, застыло странное выражение...

Смущение?

Потом пришла боль.

Не знаю, сколько длилось это ощущение нескончаемого падения и боли.

Падение закончилось внезапно. Глаза открылись.

Вокруг медленно колыхались тени призрачного мира И сквозь затихающую боль раздался голос...

... Вот он, наш герой. Уцелел. Оживили. Сейчас ему чей-то загробный голос объясняет условия и порядок дальнейших действий. Сколько же он пролежал так, полумертвым? Века...

Сохранился неплохо. Движения плавные, красивые, быстрые. Очень хорошая анимация. Нижней челюсти у персонажа недостает, правда: шарфом замотался.

И какой же из него теперь вампир – без челюсти-то? Как кусать? Крылья зато уцелели... частично, но и это хорошо. Не летать, так хоть планировать можно с высоты.

А мир вокруг... странный. Синеватые, колышущиеся стены зала, где стоит Разиэль, наш персонаж и главный герой всего действия, создают ощущение нереальности, зыбкости.

Призрачности.

Призрачный мир.

Что же, сюжет понятен – благородная месть. Особенно приятно, что не придется нам делать добрых дел, другие у нас задачи. А добрые дела – так, побочный результат.

Персонаж, наше виртуальное воплощение, со стороны выглядит просто здорово. На редкость жизненно, сколь бы неуместно это ни звучало применительно к вампиру, да еще и вампиру, находящемуся в мире мертвых.



Анимация бесподобна. Никакие другие 3D-action/adventure, тот же Tomb Raider – самый близкий родственник по жанру, скажем, просто в сравнение не идут.

Достаточно посмотреть, как герой крадется вприсядку, как он лихо запрыгивает на каменные блоки и зависает, вцепившись в них когтями.

А как он, ненадолго покинутый игроком, в безделье точит эти самые когти о камень!

Нет слов, здорово!

Здесь будет уместно сказать, что анимация еще и весьма шустрая. Графический движок игры, при относительно невысоких системных требованиях, не тормозит нигде и ни при каких обстоятельствах. И это при том, что весь огромный игровой мир Soul Reaver: Legacy of Kain **полностью непрерывен**, ибо нигде нам не встретится «переход на другой уровень», сопровождающийся пятиминутной его, нового уровня, загрузкой. Возьмем использование встречающихся по ходу игры телепортеров. Что происходит в других играх, когда мы совершаем такое обыденное действие, как телепортация с помощью пространственных ворот или заклинаний? Правильно, загрузка новой области с демонстрацией «градусника» в той или иной его форме. Здесь же персонаж неспешно проходит через каменные ворота активизированного телепортера в выбранную им комнату, две секунды анимации – и все. Мы на новых территориях. Вся игра – одно гигантское пространство, заполненное архитектурными сооружениями в готическом стиле, пещерами и залами с таинственными механизмами, дворцами и горными расщелинами, зелеными туманными озерами и водопадами, людьми и монстрами. И над всем этим царит замечательно переданная атмосфера мрака и подавленности, все несет на себе следы разрушения и распада некогда могущественной цивилизации людей.

Как примечание: это игра не рекомендуется лицам, страдающих депрессией.

Но смотрится подобный антураж просто великолепно!

Графика окружающего мира несколько разгружена от деталей и упрощена, правда, большого внимания на это все равно не обращаешь, поскольку игра затягивает.

Игровой процесс оригинален. Доступ к новым призам и территориям открывается благодаря новым сверхъестественным способностям героя: проходить сквозь решетки, не бояться воды (для вампира очень даже сверхъестественно), взбираться по отвесным стенам, а такие способности даются по одной каждый раз после победы над очередным боссом.

Этот же принцип определяет линейность развития сюжета, да так хитро, что игрок не сомневается в полной свободе собственных действий.

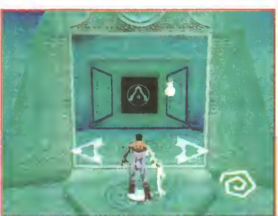
Высший класс!

Хотелось бы произнести эти слова, воздать, так сказать, хвалу и торжественно умолкнуть.

Так ведь наша задача воздать не хвалу, а по заслугам.

И придется сказать о том, какой ценой дался разработчикам упомянутый выше фокус с непрерывностью игрового процесса, а также – чего стоила замечательная расторопность графического движка в целом.

Так вот, вместо того, чтобы подгружать графику между «уровнями», игра попросту подгружает ее в процессе движения пер-



сонажа по игровому миру. Выглядит это в наиболее явно замеченном случае следующим образом: бежит Разиэль по не самому длинному в игре коридору. Бежит, а дальний конец коридора закрыт завесой бледного бело-голубого цвета. Полное ощущение, что на уровне этой завесы коридор обрывается и выводит нас под открытое небо или что это необыкновенной плотности туман. Бежим.

Вот Разиэль уже возле завесы. Вот он заносит ногу и ступает прямо в неё. И тут CD-дисковод истерически взвизгивает, и перед нами появляется следующая часть коридора с такой же завесой в дальнем его конце.

Ну, это случай самый запущенный. А вот парящие в синем небе крыши отдельно от зданий или вершины гор отдельно от самих гор – это стандарт. Или такого же небесного цвета дырки в различных игровых объектах, находящихся от нас на некотором расстоянии...

Теперь сам игровой движок.

На мелких огрехах заострять внимание не будем. Да, эпизодически Разизль тонет по колено в камне или въезжает рукой внутрь стены. Это мелочи, тем более это никак не отражается на подвижности героя. Да, на протяжении игры мой персонаж дважды без видимых причин провалился сквозь стену и пол в бесконечную небесную синеву, угробив результаты пятнадцати минут игры. В конце концов, это одна из самых длинных игр года, а два раза – это не так уж и много.

Но! О, фанаты навороченных спецэффектов и технологических новшеств! О, почитатели графических супердостижений и любители специальной терминологии!

Расслабьтесь.

Здесь вам будет не к чему будет приложить силу своих страстей.

Ибо спецэффектов в игре нет.

Есть? Нет. Потому что я не говорю об освещении в реальном времени, ставшем стандартом уже давно и не только для жанра 3D-action. Да, такое освещение представлено, правда, лишь в виде жалкой имитации. Но здесь и обычного-то освещения по-хорошему – нет.

Что есть, так это яркость экрана монитора, она многое значит. А вот когда я в игре впервые увидел солнечный луч, то решил, по простоте душевной избалованного 3D- ускоренными играми геймера, что это деревянная колонна. Абсолютно непрозрачная и с рисунком древесных волокон по поверхности. А что герой сквозь неё пробежал, так это глюк программы.

В стены ведь проваливался – и ничего.

Любители Sony PlayStation медленно выстраиваются вокруг меня полукругом, поигрывая геймпадами.

Они мягко спрашивают: какие, собственно, могут быть претензии к игре, попавшей на PC с их любимой игровой приставки?

Да никаких, Господи. Не сказал до сих пор, так сейчас скажу – интересная игра.



Добавлю только, что в ней есть еще и магия. И с её графическим решением та же грустная история. А питаться мы будем теперь не кровью. Питаться мы будем душами умерших людей, вернее, летающими связками зеленых шаров, больше похожих на гусениц-переростков. Тем не менее, по уверениям разработчиков игры, подобным образом эти самые души и выглядят. И такие скушаем, значит, не привыкать. Голод не тетка. Зажимаем клавишу **D** – и вперед, оттянув на лице шарф, чтобы не мешал. Души мечутся где-то в дальнем углу зала, но бегать за ними не надо. Сами прилетят, как мотыльки на огонь. В правом нижнем углу экрана спиралька – индикатор здоровья. Наелись – спиралька побелела.

Порядок. Кормят в призрачном мире хорошо.

А вот на полу синий мерцающий и похожий на мишень круг. Сюда нужно встать, обязательно в сытом состоянии, потом нажать **Enter** и, выбрав дающееся изначально заклинание перехода между мирами, нажать клавишу **A** (действие).

Потому что пора, пора уже отправляться в мир реальности и приниматься за дело...

Сам переход из одного мира в другой впечатляет. Окружающий пейзаж словно бы чуть поворачивается вокруг оси, искаженные и зыбкие линии разглаживаются, обретая краски и стабильность материальных объектов. Подумать только, что все огромное игровое пространство было воссоздано разработчиками дважды – для каждого из миров!

Впоследствии мы еще не раз и не два посетим призрачный мир – место, где всегда можно восстановить силы, где скрываются различные твари, детали архитектуры и работают способности Разиэля, недоступные в мире реальности.

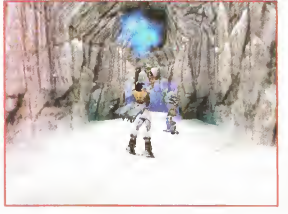
А в материальном мире нас ждет долгое путешествие, переполненное сражениями с нечистью, решением головоломок, сбором усиливающих наши возможности артефактов и прыжковыми задачами.

Реализация поединков не подкачала: веселые здесь поединки. Нажали разочек клавишу **S** – развернулись лицом к ближайшему противнику. Дальше – Diablo, ей-Богу: знай дави на клавишу **A** (действие). Драться голыми руками придется не часто. С помощью той же клавиши **A** Разизль может ухватить буквально все, что под руку попадется, и использовать по прямому назначению. Схватить камень – и врагу по голове, вазу – и по другой голове, шест или посох цапнуть – и спецударом **F** сотворить при помощи этой большой булавки экспонат для коллекции жуков и бабочек. Можно шест метнуть с приличного расстояния, особенно если сначала незаметно со спины подкрасться (клавиша **S** – крадемся). Враги Разиэля, бессмертные, как и он сам, не могут умереть от материального оружия. Но, насаженные на шест, остаются тихими и безобидными. Можно на них, надоедливых, каменный блок опрокинуть. Блок тяжелый, под ним тоже особенно не попищишь. Можно факел со стены сорвать и врагу по морде, а потом его, оглушенного, поджечь.



Факел погаснет? Так мы его у любого открытого огня снова запалим.

Можно очередного изверга когтями до кондиции довести, а потом его в воду кинуть или в костер. Или на солнечный свет. Или на настенный шип насадить. И душу его выпить. Тут ему, супостату, и конец.



Особенно приятно, что если противников несколько, то нападают они не скопом со всех сторон.

Нет! Бои здесь только один на один. Выберите себе одного любого и лупите, не стесняйтесь. Его напарники будут благородно прыгать рядом, пугая вас для приличия страшными воплями.

Весело!

Правда, с ростом способностей нашего персонажа это разнообразие несколько теряется.

Мы лупим врага издали заклинаниями и энергетическими импульсами. Мы не вступаем в ближний бой. Мы становимся мудрыми и скучными.

Но это уже право личного выбора, верно?

Присутствуют в игре и загадки, связанные часто с передвижением массивных каменных блоков. Загадки большей частью несложные, оригинальные и, в целом, логичные. Скажем, чтобы каменная платформа провалилась на нижний ярус, нужно поджечь на этом нижнем ярусе её деревянные опоры, передвинув в нужные места каменные блоки с горящим на них огнём. Просто?

Как бы не так.

Повторюсь: Soul Reaver: Legacy of Kain, к несчастью, очень интересная игра.

К несчастью, потому что только игровой интерес заставляет нас, стиснув зубы, без счета тратить драгоценное время на преодоление глупых препонов, устроенных разработчиками, дабы жизнь геймерам не казалась мёдом. Не иначе.

Первая проблема такого рода – управление персонажем.

Игра, перегруженная прыжковыми задачами в той мере, в какой перегружен ими Soul Reaver: Legacy of Kain, просто обязана иметь удобное управление.

Обязана.

И кто вообще придумал, что прыгать по камням, платформам, столбикам – это интересно?

Кому-то интересно, видимо, но я лично таких в жизни не встречал.

Нет, прыгать – здорово, но не там, где полшага вправо или влево заставляют начинать всё с самого начала. Особенно если ты не можешь сделать полшага, а способен только на полноценный шаг.

Особенно если ты не знаешь, куда тебя поведет нажатие, скажем, клавиши со стрелкой **вверх**.

Может быть, прямо. Может быть, вправо. Может быть, и влево... .

А может, вообще назад.

Дело в том, что камера в игре без нашего участия меняет ракурс относительно персонажа. Ведем мы героя стрелками, а значит, с изменением его положения относительно камеры меняется и направление движения, определяемое той или иной стрелкой. Вот и получается, что нажали клавишу хода назад (клавишу не отпускали) – камера перескочила в новое положение, и клавиша хода назад превратилась в клавишу хода направо.

Тихий ужас попрыгунчика.

Это бы ещё ладно. Но когда прыгаешь, неплохо бы видеть, куда.

Осмотр места действия в игре не предусмотрен.

Вернее, можно зажать левую клавишу **Ctrl** и, поместив таким образом камеру за спину героя, стрелками произвести этот самый осмотр. Причем стрелка **вверх** будет означать взгляд вниз. Почему-то.

Так ведь персонаж в процессе лишен способности двигаться!

Огляделись? Отлично. Всё запомнили? Замечательно.

Отпускайте **Ctrl**.

Выходить на позицию и прыгать будем вслепую.

Прямо-таки воспитание юных разведчиков с идеальной зрительной памятью.

А в упомянутой выше задачке с горящими каменными блоками и деревянными опорами решение очевидно только для того, кто эти опоры сумеет разглядеть.

Что при обычной игровой проекции просто невозможно.

Но и это ещё не все. Потому что камера, сопровождающая героя, при переходе из одной запертой комнаты в другую деликатно остается за закрытой дверью, предоставляя невидимому нам более персонажу самостоятельно разбираться с делегацией встречающих монстров.

Едем дальше.

Ничем другим так не гордятся разработчики, как непрерывностью игрового процесса. Убить нас окончательно в игре нельзя, мир вокруг единый, подгрузки уровней не требующий, – играй и радуйся, родной.

Они просто помешались на этой непрерывности. Они считают, что проходить игру нужно на одном дыхании, без перерывов на еду, прогулку и сон.

Никак иначе я не могу объяснить наличия в игре **такой** системы сохранения.

Официально сохраняться можно в абсолютно любой точке пространства и времени. Фактически делать это стоит только после того, как вы отыскали и активизировали очередной телепортер или победили одного из боссов.

Активизировать телепортер несложно, достаточно встать на светящийся круг рядом с ним и посмотреть трехсекундный ролик. Сохраняйтесь, выходите из игры – вы ничего не потеряете.

Но как быть, если не хватило терпения искать очередной телепортер и вы, после головокружительных прыжков и зубодробительных сражений с монстрами, решили сохраниться где-нибудь перед очередной запертой дверью, гордо сжимая в руках оружие победы – боевой посох?

Пожалуйста!

Но при восстановлении игры в обоих случаях вы обнаружите себя в призрачном мире, в той же комнате, из которой начинали свое путешествие в самом его начале. Вам предстоит пять минут бега до комнаты с местным телепортером и потом еще пять минут судорожного поиска нужной точки назначения с попытками опознать индивидуальный для каждой такой точки хитроумный символ.

Во втором случае вам светит ещё и неизбежное повторение пройденного пути, со всеми, памятными с прошлого раза, прыжками и боями, прежде чем вы сумеете снова добраться до вожделенной двери.

Возле которой благополучно подберёте свой любимый посох.

Многое можно понять. Игра была сделана для приставки, а приставочники – народ крепкий и неизбалованный.

Но, по-моему, даже над ними нельзя так издеваться.

Пару слов о звуке?

Звук в игре есть. Это констатация не самого факта наличия, а определенного уровня исполнения. Никаких наворотов типа 3D объемного звучания, но звук есть: озвучено все, что нужно, и атмосфера игры передается неплохо. Музыка несколько однообразна, но в целом раздражения и желания немедленно отключить не вызывает. Играть с ней веселее.

Подведем итог?

Часто хорошие игры ругают даже больше, чем откровенно плохие. Потому что плохая игра не цепляет, не заставляет сопереживать... В плохую игру неинтересно играть. И ругать её – и то неинтересно.

А здесь – море недостатков. Море.

Но не они определяют игровой интерес.

И даже несмотря на перечисленные недостатки, это все равно интересная и захватывающая игра. Настоящая игра.

Меня зовут Разиэль...

Александр «Kennet»

Жизнь насекомых в изометрии

PIT DROIDS

Разработчик:	Lucas Learning
Издатель:	Lucas Learning
Выход:	сентябрь 1999 г.
Жанр:	пазлы
Требования:	P-166, 32 Мб

Графика:	★★★★★★★★★★
Звук:	★★★★★★★★★★
Играбельность:	★★★★★★★★★★



Благими намерениями, как известно, вымощена дорога в ад, а для закладки Аллеи Славы по непонятным причинам всегда выбирается другой материал. Сей чудный факт прошел многократную проверку временем и местом, изведя немалое количество ценных нервных окончаний и оставив за собой длинную череду бессонных ночей. Но геймеры с упорством Сизифа вновь и вновь берутся за дело, а девиз «Помоги ближнему своему независимо от расы, запросов и пространственно-временной удаленности последнего!» по эффективности сравним только с самурайским «Банзай!».

На этот раз без нашего посильного участия не может обойтись далекая планета Tatooine. Некий Watto, ушлый торговец разнообразным мелким хламом, прикупил огромную партию Pit Droid'ов – маленьких роботов-ремонтников, незаменимых помощников в гонках на Pod'ах. Все бы ничего, но самостоятельно эти обаятельные жестяные придурки могут лишь нарываться на неприятности, а любая, даже самая мелкая, задача требует неусыпного контроля за ними. Сколь-нибудь долгое пребывание в каком-либо месте толпы роботов, ведущих себя подобно персонажам старых комедий (разве вот без падения мордой в торт), угрожает сохранности не только их самих, но и окружающего мира. Дабы предотвратить многочисленные разрушения, Pit Droid'ов пытаются препроводить в более подходящее место. Некто синий, являющий собой помесь слона и птеродактиля, в двух словах объясняет вам ситуацию и полным оптимизма голосом сообщает, что будет крайне удивлен, если вам все-таки удастся доставить в место под названием THE ARENA целыми и невредимыми 144 Pit Droid'ов. Слово «пожалуйста» отсутствует в его лексиконе.

Пробовали ли вы зашвырнуть комара?..
М. М. Жванецкий

Подозрительная беспечность упомянутого выше синего товарища, который, махая крылом, отдает под покровительство первого встречного партию ценных роботов, не поинтересовавшись предварительно даже номером его карточки соцобеспечения, не может смутить героя. Героя в принципе ничто не может смутить. Поэтому товарищ улетает, злорадно посмеиваясь и сняв с себя всякую ответственность за дальнейшую судьбу энного количества бестолковых созданий, а герой остается с этой самой судьбой на руках. Груз, доложу я вам, не из легких.

Вообще говоря, задача кажется простой, как пресловутый палец. Из пункта А в пункт В нужно переправить партию роботов. Путь к конечной цели лежит через восемь location'ов, каждый из которых представляет собой участок поверхности, пересеченной препятствиями естественного и искусственного происхождения. Pit Droid'ы появляются из хитрой, здорово смахивающей на игрушечный погрузчик машинки под названием launcher и, преодолев некое расстояние, исчезают в отверстии, вызывающем совсем иные ассоциации...



Как бы не так! Будь все столь незамысловато, стал бы Watto призывать на помощь никому не известного героя?

Проблема в том, что у них там «long time ago, in a galaxy far, far away...» инженеры, по-видимому, были не многим умнее Pit Droid'ов, легких путей не искали и location'ы проектировали, привлекая максимум доступной им фантазии. А фантазией, судя по всему, природа наградила их щедро. В результате роботы вынуждены добираться до дразняще маячащей невдалеке цели через такие места, что начинаешь понимать скепсис, звучавший в словах синего друга, улетевшего, приветливо взмахнув копытами на прощанье. Кроме того, видимо, в связи с малой пропускной способностью launcher'ов, вы вынуждены переправлять Pit Droid'ов партиями по 48 штук. Каждый следующий location становится доступным лишь после того, как вы переправили в него хотя бы 144 робота.

Теперь о самом процессе. Pit Droid'ы, вследствие собственной бестолковости, могут ходить только по прямой. Неминуемо возникающие на пути препятствия в лучшем случае просто останавливают их продвижение вперед (что, как правило,



сопровождается нетерпеливым подпрыгиванием на месте), а в худшем вызывают быструю, не оставляющую металлолома гибель. Точно так же они реагируют на встречающихся братьев по недостатку разума. На ваше счастье, эти создания кроме полного отсутствия инстинкта самосохранения наделены замечательным почтением к правилам дорожного движения и соблюдают их неукоснительно. Посему в каждом location'е вы обнаружите заботливо укомплектованный inventory с определенным количеством стрелочек на борту. Помещенная на пути Pit Droid'а стрелка заставит его направить стопы в угодную вам сторону. Почувствуйте себя пастырем.

Droid'ы бывают разные: зеленые и красные...

Вообще говоря, Pit Droid'ы, как китайцы, все на одно лицо (не сочтите за политическую некорректность). Кроме означенных выше встречаются синие, желтые и нейтрально-серые особи. Нехитрое разнообразие... Но и в недрах сборочных цехов далеких галактик случаются баги, так что среди ваших подопечных нет-нет, да и встретишь метиса с красным телом и зеленой головой – вряд ли это результат смешанного брака... В любом случае, будем откровенны: дальтоникам эта игра не показана. Во избежание нервного срыва. Кроме того, при переезде роботам не полагается личный багаж, поэтому рабочие инструменты часть из них перевозит единственно доступным способом – на себе. Читай: Pit Droid'ы не только отличаются по цвету, но и имеют разную специализацию. Количество возможных сочетаний желающие могут прикинуть глубоко самостоятельно. И все это великолепие под вашим тщательным присмотром пытается добраться до места назначения...

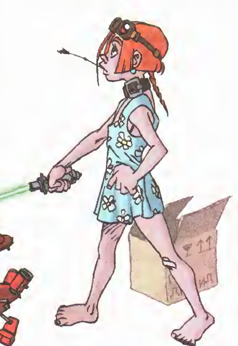
А посуда вперед и вперед по полям, по болотам идет...

Вот тут-то и начинаешь задумываться о разумности бескорыстной помощи торговцам с далеких планет. Местность, по которой вы, аки Моисей по пустыне, водите своих подопечных, насыщена разнообразного рода техническими приспособлениями, делающими работу поводыря приятно нескучной. Сплошь и рядом на поверхности встречаются аналоги турникетов, пропускающие (или не пропускающие) Droid'ов одного определенного цвета. Подступы к локальной



цели вполне могут быть перекрыты штуковинами с замочной скважиной на корпусе – и вот ваши роботы носятся кругами, пытаясь наступить на все педали с изображением ключей. Или, напротив, не наступить в момент работы на вентилятор, грозящий унести легкомысленного Pit Droid'а в неизвестные космические дали. Кроме того, время от времени на поверхности location'а попадаются мастерские, ловко переделывающие ваших подопечных из зеленых в красных, из маляров в штукатуров и обратно.

Необходимость сортировать непрерывно топающих куда-то роботов поддерживается огромным арсеналом уже упоминавшихся регулировочных стрелок. Большая их часть призвана уводить с пути истинного роботов одного определенного вида. Остальные их банально игнорируют. Но есть гениально разнообразящие игру аналоги постовых с полосатыми палочками. Им все равно, грузовик ты или нет, синий ли ты и тащишь ли огром-



ный ящик. Их не волнует, куда ты хочешь попасть. Зато они здорово умеют считать и меняют направление движения каждого третьего. (Например.) Хорошо бы и вам считать не хуже. Наконец, и отверстия, в которых исчезают Pit Droid'ы, не всегда являют собой безликие, ко всему лояльные бездонные дыры. Кроме видовых предпочтений они могут иметь ограниченную емкость, что безумно украшает жизнь, особенно по ночам.

Для овладения всем выше перечисленным предусмотрен вводный курс «Начинающему Сусанину», настойчиво предлагающийся каждому, кто пытается начать новую игру.



Зеленый, я торчу, как ты заныриваешь!..

Гостеприимная планета Tatooine заглядывает вам в глаза любопытной мордашкой робота, с детской непосредственностью лезущего в некий «transmitter». Здрассссьте!

Сей абзац призван стать одой бесконечному очарованию пестуемых вами созданий. Они падают с лестниц, роняют ящики на бесчувственную ногу соседа, спасаются бегством от случайно пролетающего мимо молотка – и все это с неописуемой грацией и обаянием. Они преодолевают, милю за милей, пустынное инопланетное пространство, игриво подпрыгивая, тогда как ваши силы уже давно на исходе. Они используют для тренировки в исполнении эквилибристических трюков даже самую маленькую передышку, а уж как заныривают в искомые лунки – я вам и передать не могу. Поза, походочка... Немногие из сынов человеческих могут с таким шармом наступить на грабли. А жаль.

Так уж получилось, что Star Wars: Pit Droids – не просто сборник puzzle'ов. Во всяком случае, отнестись к этой игре, как к таковой, достаточно сложно – уж очень она цельная. Дело даже не в том, что нам рассказали, зачем мы с достойным лучшего применения упорством водим роботов по планете Tatooine, – а то мы раньше puzzle'ов не видели! Сюжет прилагался. Дело в том, что знакомый процесс медленной плавки мозгов при решении подобных задачек включен в некое общее действо, абстрагироваться от которого просто невозможно, не говоря уж о том, что и не хочется.

Далеко не последнюю в этом славном деле роль сыграло звуковое оформление, которое достойно всяческих многократных и велеречивых похвал. Отдельно про музыку: восхитительно. Непередаваемо и волшебно. Мало того, что она хороша сама по себе, она хороша как часть происходящего! Как бы вы ни гоняли по поверхности своих Pit Droid'ов, они, пританцовывая и вертя во все стороны головами, двигаются под музыку, ни разу за все время не сбившись с такта. И в этом же ритме нездорового дансинга они ныряют в очередное отверстие, оставив вас подрагивать на стуле. Тампам-парам-пам...

Что касается графики, то она, хоть и не приводит в буйный восторг, подобно звуко-музыкальной части, все же очень и очень симпатична. Особое удовлетворение вызывает zoom, который делает разглядываемый объект не большим и размытым, а близким и хорошо видным, что несколько непривычно и оттого еще более приятно.



Если особо подозрительных товарищей после описанных выше удовольствий начал терзать вопрос «Где ты меня кидаешь?», то могу успокоить – практически нигде. Кроме означенного уже Puzzle Training'a существуют Puzzle Maker (поделись головной болью с товарищем!) и Puzzle Chooser, позволяющий наслаждаться задачками любой сложности без предварительного блуждания по ранним уровням. Puzzle'ы многочисленны, разнообразны и действительно интересны. Часть из них генерится случайно, что заведомо радует – все интрижка. Безусловно, Lucas Learning обзавелась парой чайных ложек дегтя, специально для любителей оного. Например, интерфейсные стрелочки и кнопочки частенько мешают созерцанию поля непосредственной деятельности, часть функций доступна только клавиатурным командам (мало того, что для знания этого нужно прочитать испокон веку игнорируемый всеми Readme, так ведь и запоминать сочетания клавиш – отдельное удовольствие), сохраниться можно только после выхода из конкретного puzzle'a и др. Последнее, впрочем, в некотором ракурсе выглядит скорее как достоинство.

Если в вашем детстве существовали не только телевизор и компьютерные игры, но и старые добрые казаки-разбойники, заборы и «приятелей целый мешок», то, вполне возможно, вы наблюдали жизнь в непосредственной близости от нее самой и представляете себе муравьев не по картинкам в учебнике биологии и не по трупам маленьких рыжих созданий на кухонном столе. Больше всего на свете эти насекомые любят переносить нечто мистически ценное в неизвестном направлении, сосредоточенно топая в затылок друг за другом. Несчастные, выросшие в урбанизированных аквариумах, не познавшие радость близости с природой, могут сублимировать, играя в Pit Droids – очень похоже.

Launcher'ы с завидной ритмичностью выплевывают Droid'ов, те – бодро расшибаются о ближайшую бочку с горючим. Понеслось...

Юля


НОВЫЕ ПОХОЖДЕНИЯ
ШТЫРЛИЦА
или
ЛЮБИМЫЙ БЮСТ ФЮРЕРА

Трехмерные «коммандос». При этом в игре много нового и интересного

SHADOW COMPANY

Разработчик:	Sinister Games
Издатель:	Interactive Magic
Выход:	октябрь 1999 г.
Жанр:	тактика–стратегия
Требования:	P–200, 32 Мб

Графика:	☆★★★★★★★★★
Звук:	☆☆☆★★★★★★★
Играбельность:	☆☆☆★★★★★★★



За мою недолгую, но несомненно интересную жизнь я дважды попадал в ситуацию, когда приходилось покупать игры, руководствуясь лишь тем бредом, что нес продавец. И оба раза продаваемые игры охарактеризовывались одной-единственной фразой: «Jagged Alliance, вид сверху». Нет, простите, уже три. В первый раз сего лестного эпитета удостоился (только не удивляйтесь!) Fallout. Само собой, сходства не было никакого, но игра действительно великая, так что претензии к продавцу-знатоку не предъявлялись. Во второй раз подобным способом я стал обладателем Jagged Alliance 2. И ведь кто бы спорил? Разве не похож? И вот каких-то пару недель назад под видом клона лучшей тактической игры всех времен и народов мне продали... что бы вы думали? Как вы догадались?! Да, Shadow Company.

Вообще понятие «похожая на Jagged Alliance» сразу насторожило меня. Вторая часть, несмотря на все свои добавления, оказалась менее интересной, чем оригинал. Так что эту «Компанию» я взял лишь потому, что ничего другого все равно не было. И вот пришел я домой, запустил компьютер, вставил диск с игрой, выбрал в меню пункт «New Game». Понеслось.

По спутниковому телефону меня, руководителя какой-то злосчастной операции, вызывал большой босс. «Ребята в беде, вытаскивай! – наставлял он меня. – Там их вот-вот убьют, но ты помоги им выкарабкаться, а заодно перебей всех врагов, а также взорви системы ПВО, а вот здесь вырежи патруль, а вот тут перестреляй всех этих тварей, а вот там....» Наконец, выдохшись, он добавил: «Только у них оружия нет, ты уж там как-нибудь...» Связь выключилась, и я получил возможность оглядеться, куда меня занесло на этот раз.

Вокруг было темно. Дул прохладный ветер, стрекотали кузнечики, а впереди ясно горел фонарь, свет которого выхватывал из темноты стоящего спиной ко мне часового и кусок какого-то здания. Ночное небо походило на то, какое в наших широтах бывает только в августе: был отчетливо виден даже Млечный Путь. В целом окружающая обстановка производила потрясающее впечатление – место было действительно красивым. Можно было бы поселиться здесь, если бы... Но о чем это я?! Не о красотах ночи надо думать, а о деле!

Трое моих спутников в маскировочных костюмах выглядели крайне голодными и усталыми. Один из них сжимал в руке боевой нож, двое других были вооружены старыми моделями пистолетов, которых уже никто не использовал в боевых операциях, по крайней мере, лет двадцать. Весело. Может, они и неплохие стрелки, но с таким оружием много не навоюют. Неудивительно, что большая часть их отряда уже погибла.

Я молча показал на часового. Джон (так звали того парня с ножом) кивнул и, бесшумно ступая, двинулся в путь. Еще пару минут мы наблюдали, как он приближался к часовому, как потом взмахнул ножом, после чего его противник повалился на землю. Ни один звук при этом не нару-



шил тишину ночи. Вот как работают профессионалы при умном управлении.

Разжившись на складе дробовиком и «Калашниковым», отряд под моим руководством отправился к комплексу ПВО. Там команда произвела значительно больше шума, сначала перестреляв всю охрану, а потом еще и взорвав сами ракетные установки. Очень помогла в атаке дымовая шашка, найденная ранее у одного из охранников. Вражеский патруль, отправившийся разобраться, «что так гремело», мы подло заманили в засаду и изрешетили прежде, чем они сообразили, что к чему. Последняя остановка – база врага – оказалась самым твердым орешком. Но ребята превосходно работали в команде и в итоге без потерь и ранений погрузились в присланный за нами вертолет.

На экране промелькнула надпись «Mission Complete», и появилась таблица, показавшая успехи команды в этом сражении. Я нетерпеливо нажал на «Escape», выслушал очередную лекцию ББ на тему «А мы тебе и венок купили...» и повел отряд дальше, к финальной победе над подлыми террористами и докторами-маньяками. Команда в итоге все-таки достигла своей цели и победила, но это долгая история, и ее я расскажу отдельно, если захотите. Пока же хочется поразмыслить о том, что есть и чего нет в Shadow Company, об успехах и недоработках ее создателей.

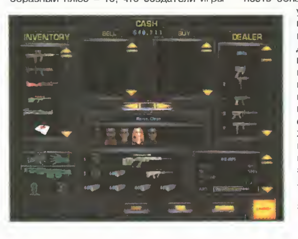
Красивейшее небо, шевелящаяся листва деревьев, волны на воде, следы от проехавшей машины... Графическая часть игры смотрится великолепно. Даже фигурки воинов при всей своей корявости легко отличимы одна от другой: каким вы видели агента на фотографии, таким вы его увидите во время операции. Выстрелы, трассеры пуль, дым – при всей своей скоротечности любая перестрелка производит впечатление. Мир динамичен: любое здание или транспортное средство можно уничтожить, не говоря уже о живой силе противника. Вообще, если честно, графики в игре даже больше, чем нужно. Некоторые спецэффекты и жесты солдат становятся заметны лишь при значительном приближении камеры, когда ведение боя оказывается сильно затрудненным. И это тоже своеобразный плюс – то, что создатели игры потрудились даже над тем, что игрок, скорее всего, не заметит.



Но что же, собственно, представляет собой игра? Нет, на Jagged Alliance она совершенна не похожа. Больше динамизма, красивее графика и, как это ни парадоксально, важнее тактическая составляющая. Уже пройдя пару миссий, вы начнете понимать, что одним «Калашниковым» проблемы не решаются. Практически всегда намного выгоднее тихо снять часового, чем поднимать шум, или кинуться на врага из засады, а не атаковать с дальнего расстояния в открытом поле. Будете пытаться выбить врага с его базы наскоком – потеряете отряд. Будете действовать осторожно – все будут живы. Все очень просто.

Что касается внешнего вида Shadow Company – в миссиях действие разворачивается на некоторой территории, над которой парит управляемая вами камера. Каждый раз вашему отряду ставится несколько задач (вытащить союзника, сопроводить человека, перебить всех врагов в определенной точке, сфотографировать склад ядерного оружия, поместить жучок – выбор велик), и каждую из них вы должен выполнить. Интерфейс вроде бы очень удобен – к управлению солдатами и камерой привыкаешь почти мгновенно, но несколько ляпов заметно портят его. Например, нельзя атаковать врага, стоящего непосредственно за забором. Для этого нужно развернуть камеру, отвести ее немного назад, чтобы противник на этот раз оказался на переднем плане, и лишь после этого отдавать приказ на его уничтожение. А за время, пока вы это проделываете, он успевает положить половину вашего отряда. Неудобно сделан скроллинг. А еще отсутствует возможность уменьшить скорость игры или вообще поставить ее на паузу.

Ваши наемники способны проделывать такие нехитрые трюки, как приседание, бег и переползание по-пластунски. При различных режимах передвижения меняется не только точность стрельбы и защита от огня противника, но и изменяется вероятность обнаружения ваших солдат. (Очень удобно спрятаться где-нибудь в кювете у дороги, а потом, когда вражеский отряд будет проходить мимо, вскочить и мгновенно положить половину противников практически в упор.) Кроме того, при передвижении ваши воины могут использовать три различных вида построения, что иногда очень удобно. Но кто-нибудь может мне объяснить, почему при всем при этом вояки не могут, к примеру, залезть на крышу одноэтажного дома? И как так получилось, что никто из них не умеет плавать?! Странно, странно. Но зато можно ездить на машинах и плавать на моторных лодках. И хотя физические модели машин тоже какие-то странные (например, пешеход бегает со скоростью едущего на полном ходу снегохода), это все равно приятно.



Стратегическая составляющая игры проявляется между миссиями, когда у вас появляется возможность продать ненужные вещи, разжиться в магазине новым вооружением и патронами, а также нанять или уволить наемников. Желающих служить у вас намного меньше, чем в Jagged Alliance, но при этом каждый солдат обладает значительно ярче выраженной индивидуальностью. Подход «он дороже, значит, лучше» не срабатывает. Каждый, кого вы можете пригласить в свой отряд, хорош лишь в одной или двух областях. Если он прекрасный доктор, то вряд ли умеет держать в руках ружье. Если автоматчик – не факт, что сможет стрелять из пистолета или гранатомета. И так далее.

Еще очень интересно то, что, несмотря на постоянно повышающееся качество вооружения вашего отряда, враги продолжают жить с тем, с чем жили раньше. В самом деле, с какой стати во время вашего второго прибытия на русскую базу тамошние солдаты должны быть лучше вооружены?! Вот только ТТХ оружия не соблюдаются совсем. «Калаш» в игре является самым слабым автоматом, все остальные (в том числе и M16) превосходят его по всем параметрам. А чего только стоит подводная лодка класса «Альфа» (с титановым корпусом), которая разваливается от одной порции прикрепленной к корпусу пластиковой взрывчатки? И название у нее хорошее: «Жириновский».

Звуковое оформление подобрано хорошо. Каждый наемник обладает собственным набором реплик, слышно, шагает человек по снегу или по траве, гудят заводы, жужжат моторки. В данных условиях сложно придумать что-нибудь большее.

Пришла пора подводить итоги. Игра, несомненно, обладает великолепной графикой, хорошим геймплеем и звуком. При этом у нее несколько страдает интерфейс (в основном из-за тех самых ляпов) и ущемляются ТТХ российского вооружения. В целом игра на твердую четверку, может быть, даже с плюсом.

Сергей Пуриков

Must buy, пройти и подарить такую же товарищу – любителю квестов!

Разработчик:	SKIF
Издатель:	«Бука»
Выход:	октябрь 1999 г.
Жанр:	квест
Требования:	P-133, 16 Мб

Графика:	☆☆☆☆★★★★★★★
Звук:	☆☆★★★★★★★★
Играбельность:	☆★★★★★★★★★



ПЕТЬКА И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ 2: СУДНЫЙ ДЕНЬ

Так вот ты какой – эквивалент 200 грамм тротила!
Петька и Василий Иванолвич 2: Судный День

За что, за что?! За что так много?! Сейчас расскажу. За дело, однозначно.

ЖИЗНЬ ТАКОВА, КАКОВА ОНА ЕСТЬ

Квесты мертвы. Этот великий, замечательный, восхитительный жанр, эти самые очаровательные из всех компьютерных игр нашли последнее пристанище в России и других банановых республиках. Наша любовь к сюжету и еще не окончательная «обожранность» хорошими квестами, связанная с невозможностью до конца оценить хороший квест, не зная его родного языка; разнообразные особенности русской советской души позволяют нам покупать лицензионные версии наших квестов в значительных объемах. Больших, чем наши же стратегии. Даже «Колобки», выходившие только в коробках, принесли прибыль. (А пиратские продавцы говорили, что вот дайте, дайте им этого разработчика – и из собственного кармана отстегнут. Или хотя бы принесут личную благодарность. Потому что по продажам с «Колобками» мог сравниться только Quake II в первую неделю его появления.) Мудрое же решение «Буки», продублировавшей коробки jewel box'ами... ну, если не озолотило компанию, то позволило по крайней мере подсчитать, сколько копий было продано на самом деле. 33000 на формирующемся рынке – это не хухры-мухры.

Впрочем, это я все к квестам. В последнем прибежище жанра, России, еще можно делать классические квесты, рассматривать их как серьезные проекты и называть хорошими играми. Не для коллекционеров, не для эстетов, не для ностальгетиков, а просто хорошими играми. Для всех.

ОЛИМП

Значит, классический квест – совсем классический – это мультипликационные задники, бродящий по ним герой, инвентарь, возможность использовать предметы инвентаря в сочетании с окружающей действительностью и соединять их друг с другом, в продвинутых случаях – карта. Чтобы из одного локейшена в другой локейшен переходить не через пять третьих локейшенов, а сразу.



Интерес квеста строится в первую очередь на истории. На сюжете. На атмосфере. То, микроскопические дозы чего организуются в других жанрах с помощью хитрых ходов и скриптовых сцен, в квесте должно бить фонтаном. И каждый раз – безупречно. История должна быть увлекательна, смешна или страшна, непредсказуема. Плата за все это – нулевая replayability. Исключения редки: они случаются, когда в игре напихано так много второстепенных вещей, что ее интересно переигрывать хотя бы ради пропущенных шуток; но такое веселье, вообще говоря, уже не совсем «компьютерная игра».

Баланс и завлекательность квесту можно придавать двумя способами. Первый – сложные головоломки. Фокус в том, что достаточно сложная для застревания на какое-то время головоломка должна быть еще и логичной. Правдоподобное долж-

но быть решение. Чтобы игрок не заметил, что головоломка намеренно сложная. Что его пытаются задержать. Чтобы верил, что в той, «экранной» реальной жизни вот этот кактус действительно должен был стоять на том окне. Чтобы верил, как Станиславский. Чтобы не чувствовал, что это – игра. Искусством создания таких головоломок владеют немногие, да и те не всегда.

Способ второй – запрятать нужный предмет в какой-нибудь дальний угол. И напихать вокруг чего-нибудь поразноцветней. Способ на грани допустимого: внимательное исследование экрана глазом – это еще куда ни шло; внимательное исследование экрана мышкой – это уже нехорошо. Это скучно. Поэтому разработчик, вынудивший игрока на такое, сам себе шлет черную метку. Встречается разновидность способа: напихать в игру очень много посторонних предметов и дать игроку возможность брать их все. Чтобы все комбинации собранных предметов потом перепробовать было невозможно. Здесь тоже важно не переборщить: не дай Бог, если до какого-нибудь решения будет трудно додуматься! То есть перебор станет необходим. Ой, не дай Бог!

Существуют и другие способы продлить gameplay – например, написать для каждого предмета длинную реплику и заставлять игрока прослушивать ее от начала до конца. Без возможности прервать. И другие способы существуют. Только вся эта жвачка – оттягивание неизбежного: квест когда-нибудь кончится, и то, насколько ему останется благодарен игрок, будет определять восторг от найденных решений и удовольствие от погружения в атмосферу.





И ЭТО ВСЕ О НЕМ...

К чему я про квесты? А вы чего хотели – разжевывания «Петьки 2»? Не буду. Это скучно: куски солюшена в ревью, что ли, вставлять? Не дело. А больше там абсолютно не о чем говорить. Я вам напомнил, что такое классический квест. Так вот, «Петька» – это хороший классический квест. А все остальное неважно.

Можно добавить немножко конкретики. Кусочек атмосферы. Вам встретится необходимость пустить лазерный луч сигнализации через зеркала, установленные на руле от мотоцикла и другие подобные головоломки. Встретится шутка: «Не видать вам моих очков – как, впрочем, и своих» и другие такие же (причем, подчеркнем, это одна из наиболее грубых). Встретится мультипликационный, с вихляющей походкой, «кристально» плоский комдив – и другая такая же мультяшная и плоская графика. Не зеленая, но плоская. Составили представление?

Я даже не буду вам рассказывать историю – не хочу лишать удовольствия. В конце концов, вы играли в первого «Петьку». Не играли? Ну, хорошо: там Василий Иванович и Петька неожиданно столкнулись с инопланетной цивилизацией и предотвратили как минимум завоевание Земли, а началось все... с похмелья, кажется? Допустим, с похмелья. Доблестная Красная Армия была представлена сверх всякой меры ужравшимися бойцами, не вызывавшими ничего, кроме легкого отвращения и мыслей о натуралистическом направлении в искусстве. На этот раз Павлик Морозов переместится в 60-е годы и будет торговать наследием эпохи. Голую задницу комдива, материализующегося из молний в Нью-Йорке, подобно оригинальному персонажу «Судного дня», я даже попробую сейчас заснять неподражаемой программой «Гиперснэп». Версия 3.42. И продвинуть на страницы журнала.

Вы пройдете «Петьку и Василия Ивановича» (2, очевидно) за вечер. Может быть, пройдете. Я, скажем, разок застрял, пока не обнаружил на экране новый предмет. Это простая игра, и вернетесь вы к ней, разве что, чтобы показать друзьям. Графика в «Петьке» не претендует, а если бы претендовала, то сама бы была дурой. Это классический квест. Звук в «Петьке» ничего, актеры даже отчасти привыкли к своим героям, хотя все могло бы быть существенно лучше, и вопрос несоответствия правильной озвучки в советских мультиках и неправильной озвучки в советских играх до конца не снят. 3D звука нет. Ну, нет. Совсем. Это классический квест. Юмор – не Жванецкий. Но местами забавно. Очень забавно. Хорошо! (© Маяковский). Из российских продуктов может соревноваться разве что выступающий в другой категории (и отвыступавший, кстати, свое) «ГэГ». Орфографические и пунктуационные ошибки на месте – меньше, чем в первых «Аллодах», но на месте. ЭТО ВСЕ НЕВАЖНО.



Разбирая графику и звук, я подхожу с позиций формалиста. Нормальный человек, играя в «Петьку», ни разу не вспомнит, что плоско – это немодно. Очень симпатичная графика и пристойный звук – вот это больше похоже на правду. Еще раз: классический квест. Ему не нужны новейшие технологии. Ему даже недолгий геймплей простителен. Ему нужно совсем другое.

Я играл в «Петька» с ба-альшим удовольствием, и вам его («Петьку») рекомендую. Это смешно, увлекательно, не требует игрового опыта. Развлечение для геймера, лучший лицензионный подарок уже получившему компьютер, но еще не знающему языка товарищу. Приятные воспоминания об игре ему гарантированы. «Короткая, жаль, – будет говорить, – но хорошая!» Да, о подарках: и никаких «Князьев»!

ИТОГ

Билет в «Пушкинский» (то есть в кино) стоит рублей 100. Он того стоит. Согласны?

Если вы любите компьютерные игры, то от сторублевого «Петьки» удовольствия... не меньше. Или больше. Коробка, в отличие от jewel'a, – это еще и советы по прохождению, поддержка «Буки» и возможность сделать красивый подарок.

Вот вам и весь расклад.

Константин Инин

DRIVER

Один из самых вероятных претендентов на звание игры года в своем жанре

Разработчик:	Reflections
Издатель:	GT Interactive
Издатель в России:	SoftClub
Выход:	октябрь 1999 г.
Жанр:	автосимулятор
Требования:	P-200, 32 Мб, рек. 3D-уск.

Графика:	★★★★★★★★★
Звук:	★★★★★★★★★
Играбельность:	★★★★★★★★★★



Driver, которого мы ждали целых два года... Нет, банально. О! Driver, прообразами которому послужили великие Grand Theft Auto и Midtown Madness... Опять не то. Driver, вещь, в которую наглые владельцы Sony PlayStation играют вот уже третий месяц... Черт, глупость какая-то. Driver, о необходимости которого так долго говорили большевики...

Короче, он вышел. Вот.



ДИАЛЕКТИКА

Нет, все-таки Driver – это событие. Чистый action, первый претендент на звание аркадной гонки года. Midtown Madness – извини, но ты отдыхаешь. NFS: High Stakes – готовься к долгой и продолжительной борьбе за голоса читателей.

Устоять перед творением Reflections нельзя, оно, как и недавний любимец Re-Volt, неодолимо притягивает и заставляет садиться за потертый руль вновь и вновь. Разнообразных видов и вариаций соревнований настолько много, что каждый найдет себе развлечение по душе и настроению.

Эпитетов и восхвалений достаточно? Тогда перейдем к избиению.

Итак, друзья мои, нас предали! А все кто? Она, злобная американская цензура. Что нам обещали? Жестокий и бескомпромиссный бандитский боевик, приправленный черным юморком, где действие происходит исключительно на стороне и в интересах «плохих парней». Нам обещали цинизм и свободу действий Grand Theft Auto вкупе с графикой и интерактивностью Midtown Madness. А что получили в итоге? Слабака – главного героя, который настолько жалок, что даже не в состоянии самостоятельно угнать понравившийся автомобиль. Плюс ко всем недостаткам, парень еще и работает на наглых американских копов. Как это было модно говорить в конце 80-х, «под прикрытием». Хитрый ход со стороны GT Interactive, не иначе. В GTA вы безнаказанно устраивали ужасные аварии и задалбливали до полусмерти «крейсера» полицейских. Здесь делаете, по сути, все то же самое: вы настолько глубоко законспирированный агент, что патрульные и даже федералы не знают вашей подлинной сущности. В связи с этим печальным для главного героя событием процесс собственно погони ничем и не отличается от аналогичного в постоянно попадающей во всевозможные доклады о проблеме насилия в компьютерных играх GTA. Но стоило GT Interactive заикнуться про благородную миссию отставного наемного убийцы, как игра получила исключительно либеральную 15+. Reflections поступилась принципами, но заработала гораздо больший «положительный отзыв в устах общественности», чем гордые DMA. Последних так никто и не смог заставить отказаться от размазанных по асфальту пешеходов. Driver же может, как и Midtown, похвастаться просто нечеловеческими акробатическими способностями этих живучих созданий. Правда, если в MM они поражали воображение немыслимыми цирковыми трюками и прыжками, то здесь же предпочитают бегать пригнувшись, да так, что ребята из Rainbow Six сделали бы себе харакири от зависти.

Ладно, эстетика оторванных голов и намотанных на колеса конечностей – не то, из-за чего стоит умирать (хм, каламбур, не иначе. Пардон). Гораздо важнее другое – избрав сюжетный путь, Reflections начисто лишила игру свободы и разнообразия GTA. И в самом деле, разве нормальный полицейский опустится до грабежа и торговли краденым? Так что никакой экономики, господа, никакой независимости в выборе





способа прохождения игры. Попробуйте представить соединенные «сюжетно-телефонные» миссии Grand Theft Auto (да, ей уже икается от сравнений, но ничего, потерпит), лишенные возможности бросить все и перейти к другому занятию (вроде охоты на кришнаитов, да простят меня они). Добавьте сюда фиксированные точки начала и конца и невозможность поменять автомашину по своему желанию. Нет слов, такой подход позволяет создавать совершенно уникальные и веселые задания, однако их количество будет ограниченно по определению. Конечно, Reflections сделала очередной хитрый финт и ввела дробящиеся древо выбора миссий, однако сути это не меняет – вы все равно должны пройти одно из предложенных заданий, чтобы продвинуться дальше. Это сродни спору между поклонниками симуляторов о преимуществе динамической кампании и набора заранее созданных ситуаций. Впрочем, позитивное звено в последнем подходе тоже есть: фиксированная структура позволяет легко вести нас по линии сюжета, преподносимого многочисленными видеороликами, а неповторимость заданий здорово повышает пресловутый fun-factor. Ну скажите, какой генератор случайных миссий предложит довести до базы незакрепленный контейнер со взрывчаткой, следя за тем, чтобы он не особо болтался по кузову пикапа, или попросит попугать своей бесшабашной ездой, прокатив на такси особо несговорчивого клиента?

ЭТО НЕ МОЙ ГОРОД...

Вас будут убеждать и заверять, что города, описанные в игре, абсолютно реальны. Со всей ответственностью заявляю: это наглая ложь, не верьте в это. С настоящими городами компьютерные прототипы имеют мало общего. Попробовали бы в нормальной жизни добраться от LAX до деловой части Лос-Анджелеса за четыре с половиной минуты... Создатели решили особо не напрягаться и восстановили лишь основные улицы и кварталы. Точнее, нечто, отдаленно их напоминающее. Конечно, общеизвестные здания и памятники архитектуры оставили, да и общий дизайн районов напоминает оригинал, однако о точном копировании речи не идет. Перед нами как бы целый город, но в сильно уменьшенном масштабе. Участок, потребовавший в реальной жизни получасового бодрствования за рулем, преодолевается за пару минут. Подход нельзя назвать идеальным, зато он позволил впихнуть в игру 4 полноценных города (кроме LA еще есть Майами, Сан-Франциско и Нью-Йорк) и бонусный Ливерпуль. Может, оно и к лучшему: детализация детализацией, а микрософтовский Чикаго в MM быстро приелся.

РОДИНА – PLAYSTATION

Теперь о том, чего ждут владельцы NVIDIA GeForce и Sound Blaster Live! Platinum. Итак, возрадуйтесь, не поддавшиеся уговорам эмуляторщиков и приставочников, запустившие истинную PC-шную версию игры! Кто бы что ни доказывал, а в 1024x768 и выше мир становится гораздо приятнее, чем размытая картинка на экране телевизора. Да и текстуры наконец-то стали проявлять обещанную фотореалистичность. Вообще говоря, движок довольно хорош: он не блещет, но, скажем так, для интерактивного шоу со взрывами и переворотами под цветомузыку полицейских огней его вполне хватает. Больше всего напоминает все тот же Midtown Madness, только городской транспорт выглядит явно лучше, да и пешеходы уже не напоминают сбежавших манекенов. Основная особенность графической части – умение «работать» на скорости: проносящийся при 80 миль/час пейзаж завораживает. Конечно, при неумелом ракурсе во время повтора видна «картонность» окружающих коробок. Видимо, для исправления этого эффекта и служит целая виртуальная монтажная студия, самое продвинутое средство редактирования повторов из всех существующих в подобных играх. Отснятые фильмы при грамотном подборе камер выглядят просто потрясающе и легко проявляют главное различие с графикой Midtown Madness – там она хоть и более правильная, но от ощущения «компьютерности» происходящего отделаться сложно. Driver же гораздо более живой частично благодаря той самой фотореалистичности и еще куче мелких деталей. Конечно, с интерактивностью окружения здесь нелады: столб или светофор, к примеру, свалить не удастся, зато всяких спецэффектов навалом. Помимо уже ставших классикой разбивающихся фар, мнущихся машин, кружащихся листьев и сыплющихся искр, есть и приз симпатий местной публики – вылетающие при крутых поворотах диски. Реалистично, ничего не скажешь.



НЕБО НАД БЕРЛИНОМ

Пролетая на малых оборотах над размытыми полуденным маревом улицами Сан-Франциско после очередного неудачного столкновения с полицейскими, хочется думать о вечном. О законах физики, например. Не волнуйтесь, с ней здесь все в порядке – ее вообще нет. Если и есть, то исключительно аркадная. Абсолютно ненормальная обработка столкновений, невозможные в реальности заносы, совершенно ничем не объяснимые прыжки и полеты. Зато как играет подвеска на поворотах, какое чуткое и отзывчивое управление и как это все идеально вписывается в игровой процесс!

Driver – это не «Формула-1» или гонки на выживание, это грамотно сделанный



голливудский боевик. Здесь нет холодного математического расчета Midtown Madness, задания не содержат единственно возможного алгоритма и в большинстве своем вполне проходимы с первого раза. Цель Driver – это не подготовка игрока к настоящим соревнования или угону машин, а просто интерактивное развлечение, способное подарить несколько приятных вечеров. Основа – зрелищность и энергетика погони. Плавающая структура миссий позволяет отложить одну и попытать счастья в другой. Правда, большинство из них все равно сводится к езде на повышенных оборотах – в этом плане сюжет несостоятелен. Согласитесь, довольно сложно представить, что на каждую сходку «братки» добираются за экстремально короткое время: они что, гонщики-смертники или просто самоубийцы? Зато динамизма – хоть отбавляй. В этом основная беда Driver (и достоинство Midtown): поведение как полицейских, так и гражданских автомобилей «заточено» исключительно под погоню. Да, они делают вид, что соблюдают правила и законы своего мира, но это иллюзия. Попробуйте проехать по городу, ничего не нарушая, а просто наблюдая за жизнью вокруг. Забавное зрелище. Отсутствие случайных, не вызванные вашим участием пробок, нежелание виртуальных водителей активно менять ряды и поворачивать в соответствии с сигналами светофора, полное игнорирование полицейскими кого бы то ни было, кроме вас. Этот мир беден на события, он не самостоятелен, единственное действующие лицо – это игрок, а все вокруг – просто декорации, элементы вечной гонки. Именно поэтому Чикаго Midtown Madness выглядит гораздо реальнее, именно поэтому исключительно редкие миссии, где не надо никуда спешить, и являются самыми сложными.

РАЗМАЗАННЫЙ ПО АСФАЛЬТУ

Напоследок вновь хочется сказать что-нибудь приятно. Да, Driver – безусловный хит. Уставшие от однообразной череды серьезных симуляторов и одинаковых, как овечка Долли, аркадных гонок найдут здесь много веселого. Интерес подогревает не только возможность проходить кампанию несколько раз (дабы охватить все возможные варианты заданий), но и огромное количество развлечений, никакого к ней отношения не имеющих.

Впрочем, несмотря на все ухищрения, Driver – это проект одного сезона, продукт по принципу «здесь и сейчас». В нее будут играть несколько месяцев, наградят призом как один из лучших аркадных симуляторов года, вспомнят добрым словом через пару лет. Но вряд ли к ней будут возвращаться вновь и вновь, как к NFS и GTA.

Хотя у Reflections есть шанс. Продажи игры просто прекрасны, поэтому возможность Driver 2 и 3 выглядит не такой уж и утопичной. Быть может, мы так и доберемся до настоящей Игры Нашей Мечты?

СОВЕТЫ

Во-первых, сразу же определитесь, кто ваш главный враг. Всякие разговоры о секретном задании, работе под прикрытием и страшных гангстерах не принимаются. Запомните: это полиция. Именно копы будут доставать вас большую часть игры, именно из-за них состояние автомобиля начнет ухудшаться, а время катастрофически уходить, будучи потраченным на никчемные разборки с «коллегами». Поэтому потратьте полчаса и хорошенько выучите нехитрые приемы борьбы с ними.



Начнем с вашего главного преимущества – мощнейшего антирадара, вмонтированного в карту города. Использование этой игрушки само определяет лучшую тактику – копы могут засечь вас лишь в зоне видимости, отмеченной белым треугольничком. Она уменьшается ночью и в плохую погоду, но увеличивается, если в городе введен местный план-перехват. С этой системой сильно связан индикатор погони. Когда он чист, копы будут атаковать только в случае нарушения правил. Если он заполнен хотя бы на одно деление, лучше не показываться им на глаза. К сожалению, в большинстве миссий о вас уже «позаботились» – на задание приходится выходить на разыскиваемом автомобиле. Однако запомните одно простое правило: плотность погони не увеличивается, даже если вы отказываетесь подчиняться и один из копов вечно висит на хвосте. Для того чтобы стать более социально опасным, необходимо на глазах у полицейских совершить какое-нибудь антиобщественное действие: врезаться в кого-нибудь или выехать на тротуар попугать пешеходов. Так как во время погони такие поступки неизбежны, приходится изворачиваться и сбрасывать копов с хвоста. Как? Вот ряд приемов.

Если полицейский надежно висит на вашем бампере (в переносном смысле, разумеется), то лучшее место для езды – середина улицы или пространство между двумя рядами. Даже самые стойкие начинают нервничать и вилять, быстро успокаиваясь, когда поймают машину-другую.

В случае, когда полицейский автомобиль несется на вас, лучше свернуть в сторону, дабы избежать столкновения лоб в лоб. Иногда бывает полезным затормозить и, дождавшись, пока коп уйдет в занос, выжать газ. Как альтернативный вариант – выехать на встречную траекторию, а потом резко взять влево или вправо (такой психологической атаки многие не выдерживают и сходят с дистанции). Другой способ, в чем-то даже более надежный, – резко забрать вправо и заскочить на тротуар, оставив между собой и приближающимся полицейским пару рядов.

В случае, если слухи о ваших злодеяниях доползли до каждого департамента (читай: индикатор погони больше половины), полицейские начнут перекрывать дорогу. Выглядит такой блок как две или более развернутые боком машины с любезно оставленным просветом между ними. Вот туда-то и направляемся, предварительно снизив скорость. Хорошо еще и тем, что легко сбивает погоню – копы, конечно, попытаются разъехаться и пропустить преследующих, но кому больше везет в этой игре?..

Еще одна интересная ситуация – противник в виде федералов или инспекторов на гражданских машинах. Разумеется, они не любят афишировать свое присутствие, поэтому начинают атаковать в самый неожиданный момент. Чтобы избежать ненужных столкновений, приходится либо неотрывно следить за радаром (что не всегда удобно), либо избирать такой путь, где вероятность спутать копа с мирным жителем исключена. Хорошо себя в этом плане зарекомендовали газоны, тротуары и перекрытые участки дорог. Если ничего подобного поблизости нет, держитесь правой стороны.

Да, и не забывайте, что полицейские болезненнее всего реагируют на повышение скорости (хорошо, что не на отстегнутый ремень). Смело игнорируйте сигналы светофора и выезжайте на встречку – в



большинстве случаев на это не обратят внимания.

Теперь о технике езды. Как уже отмечалось, физическая модель аркадна до предела, так что система прохождения поворотов полностью вписывается в рамки устоявшегося стереотипа. Тормозим (а лучше отпускаем газ) до поворота, бездействуем во время него и выжимаем акселератор после прохождения апекса. Для пущей зрелищности включите Auto handbrakes или самостоятельно помогайте себе ручником – скорость и точность теряются, зато пафос и гордость неизмеримо растут. Если авто на повышенных оборотах начинает серьезно «вести», отпустите ускорение, выровняйте движение и тут же попытайтесь «поймать» дорогу вновь, выжав полный газ. При необходимости совершить особо крутой маневр или «полицейский разворот» пользуйтесь функцией Fast steering. Также очень важно умелое освоение режима Burn out, дающего резкий прирост мощности и, как следствие, отрыв от погони или быстрый старт. Постарайтесь только не переусердствовать и не перебуксовать при этом.

И, наконец, самое главное – не забывайте пользоваться таким благом цивилизации, как Cruise control. Достаточно один раз щелкнуть переключателем, и двигатель будет сам поддерживать нужный режим, лишь немного теряя обороты – педаль газа можно отпустить вообще. Исключительно удобно для спокойного передвижения по городу, когда соблюдение правил принципиально важно. Лучшее и самое безопасное место для скоростных перемещений по трассе – свободный тротуар или пространство между двумя рядами. Мирные граждане редко меняют свое место в колонне и уж точно никогда не паркуются. При приближении перекрестков всегда обращайте внимание на сигнал светофора: если красный, немного притормаживайте – местные водители отличаются неприятной особенностью пересекать подобные места крайне медленно, чем здорово мешают процессу погони.Немного советов о тактике прохождения кампании и отдельных миссий.

Определяющим и главным в правильном завершения задания является умение выбрать оптимальный маршрут, в чем здорово помогает карта. Внимательно выслушивайте брифинг и, как только вы окажетесь в автомобиле, вызывайте окно Map и определяйтесь. Выбирая дорогу к месту очередного контракта, отдавайте предпочтения маршруту в зависимости от типа задания. Если время есть, а перед копами еще не засветились, то лучше скрыться в сетке узких улочек и переулков. Если же за вашу голову и так объявлена награда, а таймер отсчитывает последние секунды, выходите на большую дорогу. Самое надежное место для подобной езды в Майами и Нью-Йорке – двойные мосты и широкие хайвэи, в Сан-Франциско отдавайте предпочтение трамвайным путям, а в Лос-Анджелесе – пригородным шоссе.

В любом городе полно мелких переулков и подворотен, не отмеченных на карте: срезайте с их помощью маршрут или скрывайтесь от полиции, избегая центральных магистралей.

Однако если копы вас уже окружают, а времени в обрез, старайтесь избегать узких мест – там с ними экстремально сложно разминуться. Это относится ко всем маленьким отдельно расположенным улицам, мостам и туннелям без бетонного разделителя. Трамвайные пути – вот выбор нового поколения!

Пара слов об отдельных заданиях. Если вам предстоит слежка, то совсем не обязательно идти за объектом вплотную или держать его в зоне видимости: достаточно находиться просто где-то недалеко, в рамках одного квадрата.

Поэтому, если не удается пройти с первого раза, вначале в свободном режиме изучите маршрут, составьте небольшой план, а потом перехватывайте на контрольных точках, отчаянно срезая. Весьма распространенный тип заданий – уничтожение.

Чтобы «забодать» противника, достаточно довести индикатор состояния его машины до положения в 2/3: обычно после такой встряски нормальные люди уходят в отставку. Бить же лучше всего в задний бампер на средней скорости.

Боковые столкновения также дают результат, правда, одновременно серьезно вредят и вам. А вот ударов лоб в лоб лучше избегать – есть шанс досрочно закончить игру. Если же вам улыбнется удача и получится подцепить багажник какого-нибудь водителя своим капотом, то можно больше не волноваться: просто тащите его перед собой, благодаря довольно своеобразному механизму подсчета повреждений через пару десятков секунд он загнется.

Если под конец задания вас преследует один-два копа, время на нуле, а завершить миссию мешает навязчивая надпись Get lost, крутитесь вокруг необходимого здания – патрульный не гений, во что-нибудь да и врежется. Тем более что в Driver полицейский без машины – не полицейский.

Пусть даже его разбитый «крейсер» стоит в двух метрах от места «сходки», помешать вам он уже не сможет.

Может статься, что какой-нибудь несчастный доверит вам довезти до его дома особо ценную вещь (пару ящиков взрывчатки, например) – постарайтесь выйти живым из этой поездки, смело врезайтесь, но как можно меньше тормозите и бросайтесь из стороны в сторону, так как именно это больше всего влияет на состояние груза.

И под конец совет последний. Пройдите все-таки хотя бы первую тренировочную миссию и выучите наизусть, как выполняются все показанные там трюки. Как только начнете кампанию, поймете, зачем.

Дмитрий Бурковский

Самый что ни на есть серьезный мотосимулятор

GP500 FIM WORLD CHAMPIONSHIP

Разработчик:	Melbourne House / MicroProse
Издатель:	Hasbro Interactive
Выход:	октябрь 1999 г.
Жанр:	мотосимулятор
Требования:	P-200, 32 Мб, обяз. 3D-уск.

Графика:	☆☆★★★★★★★★
Звук:	☆★★★★★★★★★
Играбельность:	☆☆☆★★★★★★★



Кто же знал, что произойдет именно такое? Когда Milestone под згидой Electronic Arts выпускали Superbike World Championship, игру ругали за излишнюю сложность (читай: реалистичность) режима Simulation (в Action там, если кто забыл, не допускали даже до нормального чемпионата). И вот только выходит GP500, как все наперебой начинают хвалить ее за все то же самое. Черт, ничего не понимаю. Видимо, дело в издателе и подходе к рекламе. Supebike появился неожиданно, особой раскрутки не было, да и от EA Sports никто не ждал столь серьезного симулятора в этой области. А вот достаточно было MicroProse лишь подключиться к созданию проекта (настоящие творцы здесь – Melbourne House), как барометр общественного внимания зашкаливает. Конечно, всем памятны краммондовские Grand Prix, вот и ждут нечто подобное, только в жанре мотоциклетных симуляторов. Ну что ж, вот и дождались.





БЛЕСК И НИЩЕТА GP500

Давайте я сразу же скажу главное. Итак, перед нами даже не игра, а практически полноценный мотосимулятор, самый серьезный из когда-либо выходивших. Мощнейший физический движок, куча впервые задействованных в потребительском проекте примочек, попытка полного соблюдения регламента соревнований. Все это с одной стороны. С другой – пострадавшая от таких экспериментов играбельность. Но обо всем, как говорится, по порядку.

Итак, физическая модель. Сказать, что она лучшая из виденного до сих пор – значит не сказать ничего. Абсолютно правильный алгоритм обработки сцепления, байк идеально чувствует дорогу. Спорные моменты вроде езды по песку не в счет – и так сложно придумать что-то более комплексное. Правильная система столкновений, к сожалению, немного страдает от отсутствия нормальных повреждений. Авторы избрали радикальный вариант: если не хочешь быть бессмертным и каждый раз вновь воскресать на трассе, откажись от возможности поднять мотоцикл вообще. Вполне логично – после 40 метров по траве мало у кого возникнет желание сесть за руль, да и легкий каркас железного друга уже не подлежит восстановлению. Приятно, что подобным страдают и противники – давненько в играх для PC не было чего-либо подобного. Со времен бессмертных творений Accolade, не иначе.

Впрочем, все это меркнет в сравнении собственно с моделью движения. Мотоцикл с трудом меняет угол наклонна, ныряет и дергается, чутко реагирует на рукоять газа, легко сбрасывая незадачливого гонщика, решившего с ней поэкспериментировать. Заходить в крутой поворот нельзя как и по слишком широкому, так и по слишком узкому радиусу: если в первом случае теряется полотно, то во втором – мотоцикл. Сильно прижиматься к земле категорически запрещается, снижать скорость тоже – зацепить ногой асфальт очень легко, а перспектива быть погребенным под грудой металла не радует.



Праздник для ценителей. Да еще и эти две фишки... Итак, фанаты, дышите глубже: во-первых, можно управлять перемещением гонщика в седле, во-вторых, в GP500 раздельный тормоз для переднего и заднего колеса! А теперь попытайтесь это осмыслить. Да, контроль по-

ложения пилота – не новость, еще Motocross Madness мог похвастаться такими трюками. Но там это было необходимо лишь для того, чтобы корректировать прыжки и полеты, поэтому отклонение было возможно лишь вперед и назад. Мотоцикл же класса 500 – это не легкий кроссовый байк, отрыв от полотна ему практически чужд, да и трассы явно не предназначены для фристайла. Так что основное применение этой функции – управление поворотом. Надо отдать должное авторам, помогает – во всяком случае, заметна разница с вариантом, когда этим полезным делом вместо вас занимается компьютер.

Что же касается раздельных тормозов... Реалистично, спору нет. Только вот на мотоцикле при большой скорости принято тормозить обоими колесами одновременно, лишь ближе к повороту отпуская переднее. Иначе все эксперименты сведутся либо к недостаточной скорости остановки, либо к акробатическим трюкам и рандеву шлема и полотна. Да, существует большая разница в подтормаживаннии передним и задними колесами во время поворота (корректировка направления), однако стоит ли это все включать в игру, где получить реальную выгоду от этого фактически невозможно?

В этом и основная беда GP500. Прекрасная физическая модель, мощнейшее управление, но ничего из этого полностью не востребовано. Мотоциклетные гонки – это не авиасимулятор, где есть время подумать, что нажать. Управлять же вручную байком из GP500 ничуть не легче, чем пилотировать F-117. Акселератор и тормоз, переключение передач и перемещение гонщика, раздельные тормоза и смена режимов рулевого MFD... И при этом нужно не забывать РУЛИТЬ: секундная заминка, и вы просите автограф у победителя. Доверить же управление хоть одной системой компьютеру – самоубийство. Противник издевательски проворен, а железный помощник настолько туп, что на него рассчитывать не приходится. В идеале, конечно, так и должно быть: хочешь ездить быстрее – копайся в настройках и используй более громоздкое управление. Но! Проверить телеметрию и подогнать настройки можно и в полном спокойствии за чашечкой кофе, а вот попытка заставить управлять еще чем-то, помимо ручной коробки передач, вызывает заслуженный протест.

Плюс ко всему, GP500 абсолютно недружелюбен к новичкам. После двух недель можно освоить управление в совершенстве, идеально настроить мотоцикл под каждую трассу, научиться правильно распределять вес и извлекать выгоду из поочередного торможения, однако из каких мучений состоят эти две недели... Даже внешне предательские режимы Arcade physics и Full auto braking вкупе со сниженными умственными способностями соперников не исправляют ситуации – такого издевательства над не-фанатами я еще не видел. Мой вам совет: если видите себя у истоков долгого и славного пути мотосимуляторщика, не начинайте его с этой игры.

ОБЕРТКА

Ладно, если уж начали сравнивать с Superbike World Championship, продолжим. Итак, графика и звук. Визуально GP500 выглядит довольно неплохо, отсутствие разнообразия окружающих строений объясняется сугубой функциональностью самих трасс в реальной жизни. Однако попробуйте запустить вышедшую полгода назад Superbike и сравнить. Вроде бы пилоты и мотоциклы на уровне, текстуры правильные, трибуны существуют, но чего-то не хватает. Правильно – игры света и тени. Тот шокирующий эффект, который создавал проект от EA Sports, был вызван именно ею. Трассы же GP500 выглядят из-за этого несколько блеклыми и неживыми. В остальном же все хорошо. Особенно это касается звука – рев двигателей различных байков оцифрован с оригинала, так что иначе и быть не может. Только вот маленький недостаток – кроме их звучания и скрипа покрышек там больше ничего и нет. Мы с вами играем в серьезный симулятор, не так ли?

НАЧИНКА

Так все-таки лучше GP500, чем Superbike? С какой стороны посмотреть... Как симулятор – безусловно да. Как игра – нет. Несмотря на весь регламент, полностью лицензированную атрибутику и одобрение FIM, GP500 – вещь менее целостная, чем ее ближайший конкурент. Здесь нет азарта и адреналина Superbike, борьба с управлением и дорогой портит все. Игра превращается в рутинную работу, пособие по вождению виртуального велосипеда с мотором. Если вы резонно ждете от нее развлечения или Superbike заодно с Castrol Honda показались вам хоть чуточку сложными, отложите покупку GP500 до того светлого дня, когда вас переедет мотоцикл. Ибо вещь получилась исключительно для фанатов, и не более.

За что игра получает 8.2? Все-таки подобного внимания к модели управления еще не было, да и GP500 – единственная игра за последние три года, получившая полную лицензию от FIM в «королевском классе 500 кубиков». Предвижу шквал гневных писем вроде «эй, ты, ламер, ничего не понимающий в серьезных симуляторах!». Нет, друзья мои, я-то как раз понимаю. И в восторге от того, что удалось со-



здать ребятам из Melbourne House в области физики. Только вот совсем не уверен, что эта игра для всех. Если вы – любитель, добавьте к рейтингу еще полбалла. Да черт с вами, накиньте полтора.

СОВЕТЫ

Во-первых, если вы все-таки хотите чего-то достичь, то переходите на полностью ручное управление. Начинайте поэтапно, с переключения передач к раздельным тормозам и перемещению вперед-назад, завершив процесс контролем и над боковым отклонением.

Техника торможения описана выше, но вот еще пара советов о ее особенностях в повороте. Конечно, лучше этого избегать, но уж если ситуация вынуждает... Итак, чтобы сократить радиус, используйте передний тормоз, чтобы увеличить – задний. Главное при любой ситуации – не блокируйте колеса!

Пара слов о тактике. Очевидное достоинство GP500 – основные обгоны, как и в реальной жизни, совершаются на поворотах. Противник не идеален (так держать!!!), довольно часто ошибается – достаточно висеть у него на хвосте и подловить нужный момент.

Очень часто бывает, что увлеченные собственной борьбой соперники не замечают тихо подобравшегося сзади игрока – это прекрасный шанс обойти всю группу.

Не бойтесь круговых – их тормозят синими флагами. А вот в отношении вас судьи более либеральны – срезайте не стесняясь, благо что некоторые трассы предоставляют такую возможность.

И напоследок (я это уже часто повторял): если вы – фанат мотосимуляторов, обязательно обзаведитесь геймпадом с аналоговым или градационно-цифровым котроллером. Игры вроде GP500 только подтверждают его крайнюю желательность.

Дмитрий Бурковский

Пятнадцать человек на сундук мертвеца! Йо-хо-хо, и бутылка рома!

Разработчик:	Hothouse Creations Ltd
Издатель:	Eidos Interactive
Выход:	сентябрь 1999 г.
Жанр:	стратегия
Требования:	P–200, 32 Мб

Графика:	☆☆☆☆★★★★★★
Звук:	☆☆★★★★★★★★
Играбельность:	☆☆★★★★★★★★



CUTTHROATS

Давайте мысленно перенесемся в Европу конца XVI – начала XVII века. Тогдашнее общество было разделено необычайно высокими и прочными социальными барьерами. Причем были они не только между правящим классом и простым народом, но и этот самый народ делился на более-менее устойчивые группы, переход между которыми был практически исключен. Если ты родился в семье крестьянина, всю жизнь тебе предстояло пахать землю, если твоим отцом был ремесленник, тебе на роду было написано заняться тем же самым ремеслом.

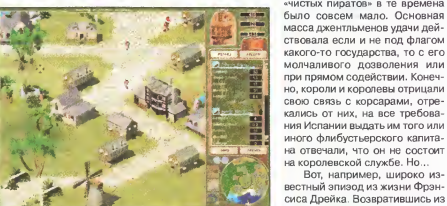
Однако в те времена, как и во все прочие, были люди, не вмещавшиеся в жесткие рамки общества. И единственной возможностью для них изменить свою судьбу было отправиться в море. Расширяющаяся торговля с заморскими странами, непрекращающиеся войны за господство на море, строительство огромных флотов всеми ведущими странами мира – все это требовало людей, желающих променять монотонную жизнь на берегу на полную опасностей и приключений жизнь моряка.

В 1661 году некий Эдуард Барлоу покинул родительскую ферму, оставил за спиной «канавы и потравы, подстилки для скота и каждодневную монотонную работу» и отправился в Лондон наниматься на флот. Он попал на 32-пушечный фрегат «Огастин» направлявшийся в Средиземное море. На наше счастье, Барлоу умел не только крутить хвосты коровам, но и обладал некоторыми литературными способностями. Он оставил потомкам дневники этого и следующего путешествия, из которых можно узнать, какова же была жизнь простого моряка на борту парусного судна XVII века.

А была она очень и очень нелегка. Невообразимая теснота, скверная пища, нудные шестичасовые вахты, непрекращающиеся авралы, да еще и жестокие наказания за малейшую провинность. Неудивительно, что бунты команды были нередким явлением. Возмутиться червивым мясом в котле, перебить офицеров и поднять красный... Простите, черный флаг было почти обычным делом для команды того времени. Но, в отличие от матросов броненосца «Потемкин», у них была возможность не только уйти в Констанцу и разбежаться, но и податься в южные моря и примкнуть к Береговому братству.



«Владеющий морями владеет торговлей: владеющий торговлей владеет богатствами мира и, следовательно, самим миром», – так сэр Уолтер Рэйли сформулировал доктрину владычества на море. А морями в то время безраздельно владела Испания. Покорив в 1580 году своего основного конкурента Португалию, она, казалось бы, могла спокойно заниматься грабежом «обеих Индий», вывозя их богатства в метрополию на громадных галеонах. Но тут на историческую арену выступило это самое Береговое братство, которое на протяжении всего XVII века подтачивало морскую мощь Испании (не без содействия Англии, Франции и Голландии).



Вопреки установившемуся мнению, «чистых пиратов» в те времена было совсем мало. Основная масса джентльменов удачи действовала если и не под флагом какого-то государства, то с его молчаливого дозволения или при прямом содействии. Конечно, короли и королевы отрицали свою связь с корсарами, отрекались от них, на все требования Испании выдать им того или иного флибустьерского капитана отвечали, что он не состоит на королевской службе. Но...

Вот, например, широко известный эпизод из жизни Фрэнсиса Дрейка. Возвратившись из своего второго кругосветного





плавания, во время которого он захватил и разграбил немало испанских поселений, Дрейк предстал перед королевой Елизаветой. Пират опустился на колени и протянул ей свою шпагу; она взмахнула ею, словно собираясь казнить преступника, и изрекла: «Дрейк, король Испании требует твою голову. Я должна отрубить ее!» А затем ударила его шпагой по плечу и воскликнула: «Поднимитесь с колен, сэр Фрэнсис!» Так знаменитому пирату было пожаловано рыцарское достоинство.

Во время военных действий и при обострении отношений между державами каперские свидетельства раздавались направо и налево. Но и в редкие периоды мира они не отбирались обратно. Дело в том, что эти свидетельства давали право захватывать и грабить неприятельские корабли, а если в данный момент государство не вело военных действий, определять, кто же именно является «неприятелем», предстояло самим капитанам. Обычно они считали законной добычей корабли всех наций, кроме выдавшей свидетельство. Но чаще всего корсары нападали на испанцев просто потому, что их кораблей в то время было в Карибском бассейне больше всего и они были самыми богатыми. Заветной мечтой каждого пирата было захватить Золотой флот – громадный конвой, ежегодно отправлявшийся из Америки в Испанию. Попыток осуществить это было сделано немало, однако успешных не было – слишком сильна была охрана конвоя. Чаще всего дело заканчивалось захватом одного-двух галеонов, но и в этом случае добыча была огромной. Однако если захватить сокровища в море было почти невозможно, то значительно легче было напасть на Панаму, где они сосредоточивались перед погрузкой на корабли. Эту операцию довелось осуществить Генри Моргану в 1671 году. Собрав громадную пиратскую армию, он высадился на перешейке, пересек его и атаковал город. Внезапного нападения не получилось, поскольку пираты довольно долго двигались через горный хребет. Значительную часть богатств города испанцы успели погрузить на корабли и отправить в безопасное место, но и того, что удалось захватить Моргану, было достаточно, чтобы эту операцию назвали «Достославный Панамский поход».



Естественно, пиратам требовалась какая-то береговая база, порт, где они могли бы сбывать добычу, ремонтировать корабли, вербовать команду. Первым таким портом стала Тортуга, французская колония на крошечном островке возле берегов Эспаньолы (так в то время назывался остров Гаити). Надо сказать, что власть французского губернатора была на Тортуге чисто номинальной, настоящими же ее хозяевами были пираты.

На все жалобы испанцев на превращение острова в разбойничье гнездо французские короли отвечали, что они сами страдают от засилья пиратов, и если испанцы покончат с этим, Франция будет только рада. В конце концов Испании это удалось. Тогда на смену Тортуге пришел английский Порт-Ройял, но это новое пиратское гнездо просуществовало недолго. В 1692 году город и порт были разрушены жестоким землетрясением, а большая его часть оказалась поглощенной морем. Можно сказать, что после этого эпоха пиратства в Карибском бассейне отошла в прошлое. Конечно, на протяжении XVII века пиратов было еще немало, но действовали они преимущественно в одиночку: больше не было громадных пиратских флотов, отошли в прошлое смелые рейды на прибрежные колонии и все прочее.

Постепенно пираты и стали тем, чем мы привыкли их считать, – морскими разбойниками, грабящими всех без разбора.



Ну а теперь, когда мы более-менее разобрались с историей морских разбойников, пора испытать на собственном опыте, какова же была их нелегкая жизнь. Загружайте игру Cutthroats, и давайте вместе отправимся странствовать по просторам Карибского моря.

Владимир Веселов

Хит, ставший основателем нового жанра – космической 3D real-time стратегии с элементами приключения

HOMEWORLD

Разработчик:	Relic Entertainment
Издатель:	Sierra Studios
Выход:	октябрь 1999 г.
Жанр:	космическая 3D real-time стратегия
Требования:	P-200, 32 Мб, рек. 3D-уск.

Графика:	★★★★★★★★★★
Звук:	★★★★★★★★★★
Играбельность:	★★★★★★★★★★





ПЕРВООТКРЫВАТЕЛЕМ БЫТЬ ТРУДНО И РИСКОВАННО...

...но зато как почётно. Первый есть первый, его никогда не забудут, особенно если проект удался. С Homeworld в этом плане полный порядок, можете не сомневаться. Давайте начнём с самого приятного – графики. Мало того, что она попросту завораживает своей загадочностью, колоритностью, насыщенностью, продуманным подбором тонов и полутонов при отображении галактик, туманностей и конкретных объектов игры, так она ещё создаёт ощущение присутствия в подлинно трёхмерном космическом мире. И слова об объёмном пространстве – не пустой звук, так как в игровой среде (космосе) придётся перемещаться не только в общепринятых для RTS направлениях «вперёд, назад, влево, вправо», но и «вверх, вниз»! Немного опережая события, вынужден предупредить: противник частенько использует данное обстоятельство, организуя «подлые» (AI достаточно высок) вылазки одновременно сверху, снизу и по центру. И без определённых навыков сразу и не сообразишь, кого и куда надо послать для отражения атаки (поэтому умение пользоваться трёхмерной сенсорной картой просто необходимо). Вот так-то, поклонники «плоских» 3D RTS. Придётся слегка переучиваться, а иначе не выживешь. Но где наша не пропадала!

Восхищаясь графикой, невозможно не отметить мистико-медитативно-космическую музыку, весьма удачно подобранную для сопровождения космических баталий. Звуковые волны, плавно истекающие из динамиков, а ещё лучше – качественных стереонаушников, только усиливают эффект погружения в игровой процесс и в саму атмосферу Homeworld. Кроме того, музыкальное сопровождение меняется в зависимости от накала происходящих событий. Сразу после загрузки миссии музыка внешне спокойная, на самом деле, если вслушаться, – предостерегающая, когда боя не избежать – напряженная и только после успешного его окончания – расслабляющая.

САМОЕ ГЛАВНОЕ В ЛЮБОЙ ИГРЕ – GAMEPLAY

Без играбельности игра просто перестаёт быть таковой, превращаясь в набор картинок и звуков, значков и букв. Что касается Homeworld, то и здесь всё OK... Почти. Но по порядку. Начнём с интерфейса. Нельзя сказать, что он изначально прост: бесспорно, придётся потратить некоторое время на его освоение. Зато в дальнейшем это себя окупит. Ведь для успешного управления всем вашим «хозяйством» (в первую очередь это касается боевых юнитов) почти в любой игре нужны определенные навыки. В Homeworld сложность управления игрой усугубляется добавлением третьего измерения, но все же привыкнуть можно. Конечно, несколько необычно для любителей RTS, оснащённых стандартной двухкнопочной мышью (для счастливых обладателей колёсика прокрутки есть упрощающие ситуацию «льготы»), использовать





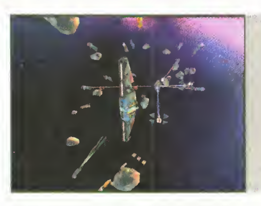
для вращения пространства правую кнопку, а при удалении и приближении объектов – сразу две. Но для того и дана тренировочная миссия, чтобы получить соответствующие навыки. Так что не торопитесь «проскакивать» Training, повозитесь с ним, полюбуйтесь пейзажами и графикой, вникая в музыку, поработайте с камерами и управлением. В общем, метод постепенного и всеохватывающего погружения подходит к данной ситуации как никакой другой. Более того, создатели Homeworld в основной компании (первая миссия) ещё дают некоторое время на раскачку, не ввергая вас сразу в реальные боевые действия, предоставляя тем самым шанс и последнюю возможность потренироваться на учебных целях. Как видите, и здесь всё предусмотрено. Всего в игре формально 2 компании (по 16 миссий в каждой). Правда, проходятся они совершенно одинаково (вот это и есть тот самый минус, о котором говорилось выше). Различия между двумя расами (Kushan, Taiidan) заключаются только в раскраске (кстати, в главном меню можно выбрать любую понравившуюся гамму цветов) и форме юнитов. Даже их названия и характеристики одинаковы, за исключением пары космических кораблей.



Миссии разнообразны, увлекательны и напрямую связаны между собой. То есть все войска и инфраструктура базы переносятся из одной миссии в другую. Бывают и неприятные сюрпризы, когда с места в карьер приходится отражать внезапную атаку противника, а наиболее эффективной техники, как назло, нет. Приходится под огнём перестраиваться, сдавая в утиль ненужные и создавая необходимые боевые единицы. Внезапно могут появиться космические торговцы с предложением купить секретный проект за энное количество ресурсов, которых, как всегда, не хватает. Кстати, потребность в последних ощущается постоянно. Хорошо хоть можно отправить на разбраковку юнит и получить компенсацию в виде 60% от его стоимости. Ещё один выход из положения – перевербовка противника (правда, «серьёзный» корабль привлечь на свою сторону не так-то просто).

Развитие и общая структура вверенной в ваши руки космической колонии с точки зрения RTS вполне традиционны. Сердце колонии – это основная база (Mothership). Экономика заключается в сборе ресурсов (астероиды, газообразные скопления), количество которых достаточно ограничено. Все юниты создаются сначала только на Mothership, а позже и на транспортных мини-базах (Carrier), прозванных многими «авианосцами». Боевая техника различается классом, огневой мощью, бронёй, подвижностью и рядом функциональных особенностей. Наряду с атакующими и защитными свойствами применяется способность вербовать (или захватывать чужое судно), исследовать, передавать информацию, сообщать о появлении противника, ремонтировать (без затрат ресурсов), пополнять запасы топлива. При передвижении и во время боя используются разные построения, в том числе Sphere (сфера), Wall (стена), X (клавишей X), а также 3 степени агрессивности с элементами тактики.

Новые технологии изучаются в Researchship (научно-исследовательских станциях) бесплатно, захватываются у врага или покупаются у торговцев. Carrier способна самостоятельно транспортировать и производить многие подвиды юнитов. Это бывает очень важно при выполнении заданий, связанных с большими расстояниями, так как Mothership, увы, относительно неподвижна (перемещается лишь от миссии к миссии). Задач, как правило, ставится несколько, причём они появляются не все сразу, а постепенно, по мере прохождения определённого этапа или в привязке к различным событиям. И совсем не обязательно идти к цели одним-единственным путём, так как выбор в средствах и способах достижения победы есть.



Как видите, разнообразие большое, обо всём сразу и не напишешь. В любом случае вас ждут приключения и приятное времяпрепровождение.

РЕЗЮМЕ

Homeworld – игра новая, интересная, неординарная и заслуживающая самых высоких оценок. Наверняка в будущем появятся аналоги, но им уже нельзя будет присвоить титул «первопроходцев», так как это место уже занято. Игра обещает стать хитовой, несмотря на несколько высокие требования к «железу». В крайнем случае, имеется режим Software, хотя для полноты восприятия необходим Open GL (придётся скачать соответствующие патчи из сети). Радует и возможность Multiplayer, а также составления своих карт.

А играть или нет, решать вам, игроманы. Лично у автора статьи о Homeworld остались самые приятные впечатления.

Serge
(fatherserge@mail.ru)

DESCENT FREESPASE 2

ПРОХОЖДЕНИЕ

Я думаю о том, что такое история. Все считают, что это наука, но, по-моему, она больше сродни искусству. Она непредсказуема, как творческий порыв, и своенравна, как необъезженная лошадь: все норовит сбросить кого-нибудь под копыта.

Знатоки этого искусства – истории – всегда умели оставаться на коне.

Когда-то очень давно безвестный дурачок встретил в космосе чужой космический корабль – другую расу – и с перепугу открыл огонь.

Потом другой дурачок на другом конце Галактики повторил этот подвиг.

И вот уже две расы увлеченно стреляют друг в друга при любой встрече, одновременно ломая голову над причинами конфликта и предполагаемыми претензиями противоположной стороны.

Война с Васуданами шла долго.

История находила множество благородных причин, по которым мы правы в этой войне, а Васудане – злобные агрессоры, хотя заметьте: я сказал «дурачок». Я не сказал «человек» или «васуданин», ибо кто он был – неизвестно.

И вдруг появились Шиване. Настоящая захватническая раса, превосходящая в техническом плане и человечество, и Васудан. Угроза совместной гибели встала перед бывшими врагами.

Если бы только Шиване не спешили напасть на всех сразу...

Ведь мы бы не стали защищать злобных и агрессивных Васудан?

Стратеги Шиванов, если только у них были стратеги, допустили большую ошибку, потому что лозунг «наших бьют!» намного древнее лозунга «разделяй и властвуй».

Человечество решило объединиться с Васуданами, забыв о прошлой вражде.

И история вновь нашла множество благородных причин, по которым прошлая война была лишь безобразной ошибкой, а Васудане вовсе не злобные и не такие уж агрессоры.

М-мда...

Потом была Великая Война.

Впрочем, я родился намного позже Великой Войны. Я никогда не видел Землю, а Васудан всю свою жизнь знал только как друзей и союзников. Когда взрыв «Люцифера», крейсера Шиванов, закрыл точку пространственного перехода к Земле, огромный космический флот Земли «по эту сторону» утратил все контакты со своей родной планетой.

Мое детство прошло в космосе, на борту разных космических кораблей. Неудивительно, что я любил космос так сильно, как любят свой дом, а потому стал космическим пилотом.

После окончания Великой Войны прошло 32 года, и вот он я – молодой пилот со значком младшего офицера на лацкане...

За некоторое время до этого среди офицеров Флота наметился раскол. Кое-кто вспомнил: чтобы оказаться на коне, достаточно в нужное время и в нужном месте обратиться к истории.

И он обратился к истории, к тому её варианту, где Васудане – наши враги, а война с ними – не позорная ошибка, а битва за величие Земли. Собственно, именно величие Земли привлекало этого человека более всего.

Он просто не сумел правильно расставить акценты.

Сначала это казалось смешным.

Потом...

Был основан NTF (Neo-Terran Front) – Фронт Новой Земли. Этот Фронт получил неожиданно широкую поддержку не только среди молодежи, но и среди ветеранов. Они отрицали любые контакты с Васуданами, поскольку объявляли их угрозой существованию человеческой расы и не признавали Бета-Аквильскую Конвенцию – документ, определяющий взаимоотношения Васудан и землян в совместном космическом пространстве.

Влияние Фронта все возрастало и привело к фактическому отделению звездных систем Поларис, Регулус и Сириус. Фронт потребовал признания их независимости и объявил своей целью создание Новой Земли, утопического общества, направленного на возрождение былого величия Земли. В их понимании.

Осколок человечества, чем и были мы все эти годы, еще раз раскололся пополам.

Начались боевые действия.

Повстанцы не признавали Бета-Аквильскую Конвенцию, а значит, не признавали и правила ведения войны, установленные ею. Они атаковали населенные планеты и расстреливали транспорты, вывозившие беженцев. Я видел это потом своими глазами...

Их лидером был тот самый любитель истории, основатель NTF.

Адмирал Бош.

Человек, который дал «потерянному поколению» идею, за которую можно умирать.

Никто не задумывался, что идея «Великой Земли» росла всё же из любви к человечеству, а не из ненависти к Васуданам. Да и оправдывает ли это её создателя?

Ибо все видели, что он создал монстра.

Разговоры о его желаниях и амбициях росли до самых звёзд.

Но никто не знал, что он из себя представляет на самом деле.

В такой обстановке и началась карьера некоего молодого пилота.

Моя карьера...

И если первые три полета были лишь призваны повысить мои навыки, то четвертый боевой вылет стал переломным моментом в моей жизни...

МИССИЯ 4. (Surrender, Belisarius!) Сдавайся, Белизариус!

Мы на борту «Аквитании». По корабельной связи выступал её командир – адмирал Петрак. «Аквитания» держит курс в систему Денеб, «спорную систему», где в разгаре противостояние NTF и GTVA (Террано-Васуданского Альянса).

Идут тяжелые бои, сравнимые по масштабу разве что со сражениями Великой Войны.

«Аквитания» двигается на соединение с васуданской боевой группой, возглавляемой GVD «Psamtik».

Противник должен быть отброшен к Сириусу.

Мы находились в резерве, когда запросил помощь васуданский эскорт гражданского конвоя, эвакуировавшего беженцев с обитаемой планеты Сигнус Прайм.

Моя первая настоящая боевая миссия.

Первичная задача: охранять транспорты группы «Iota» до прибытия подкрепления.

Пошли парой – два истребителя типа «Мирмидон» со стандартной боевой загрузкой (Subach HL-7, 10 Rockeye, 160 Tempest).

Перед вылетом имеет смысл просмотреть вооружение машин своего звена. По умолчанию не все они вооружены одинаково и часто удаётся подобрать лучший вариант загрузки.

Из подпространства вышли точно рядом с конвоем, от которого осталось только два транспорта из пяти. Их сопровождали два изрядно потрепанных васуданских истребителя.

Я дал напарнику команду на охрану одного из транспортных кораблей (C-2-1-5 после выбора цели из списка эскортируемых кораблей клавишей E).

И тут же был атакован. Пара истребителей «Геркулес», старая модель времен Великой Войны. Но времени они отняли изрядно, и от конвоя я отстал. Не беда, впрочем. Мой напарник и васудане отлично справлялись. Они последовательно расправились ещё с двумя парами «Геркулесов», а разделаться с третьей парой я им немного помог, выпустив несколько ракет с дальней дистанции.

Счастье, что они не навалились все одновременно.

Командование сообщило, что приближается GVD «Psamtik», он подберет беженцев и освободит нас от дежурства.

Одновременно с этим из блокады точки перехода в системе Сириус вырвался корвет «Belisarius». Сообщили, что его курс отслеживают, но похоже, он тоже движется в нашу сторону.

Справиться с корветом наш эскорт вряд ли сумел бы.

GVD «Psamtik» прибыл чуть раньше. А потом из подпространства вывалился «Belisarius», исходящий струйками газа из многочисленных пробоин.

Мы зря опасались. Он бы не смог вести бой.

Но капитан его отказался сдать корабль. Что ж. Васудане всё делали по Конвенции. В ответ на двойной отказ от предложения сдаться они уничтожили «Belisarius».

Земляне погибали от рук васудан.

Как будто время повернулось вспять.

Потом нас освободили от дежурства.

GVD «Psamtik» выпустил свои истребители для патрулирования территории, а мы отправились на базу (Alt-J).

МИССИЯ 5. (The Place of Chariots)
Место колесниц

Нам сразу сказали, что медалей за эту миссию не дадут. Но менее важной она от этого не становится. Нужно уничтожить секретный склад повстанцев в астероидном поясе. Что за груз там хранится – неизвестно. Зато точно известно, что NTF приложил невероятные усилия, чтобы его надежно спрятать. Сейчас принадлежащие повстанцам корабли пытаются снова переместить этот груз.

Итак, идут два звена, Альфа и Бета, по три «Мирмидона» со стандартной боевой загрузкой в каждом звене. Склад охраняется шестью стационарными пушками и звеном истребителей «Локи», созданных с использованием «stealth» технологий. Они не отличаются сильной бронёй или вооружением, но засечь их непросто.

Задача звена Альфа – уничтожить всё, что будет обнаружено в астероидном поясе.

Звено Бета займется поиском груза.

Первичные задачи: уничтожить все истребители.

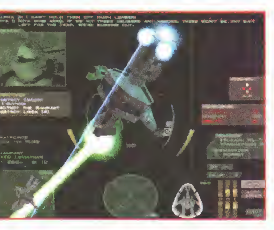
Вторичные задачи: уничтожить все грузовые корабли, пушки и фрегаты.

Мы только успели выйти из подпространства, командир звена Бета ещё отдавала приказания, а у меня на хвосте уже сидели два «Геркулеса». Всю энергию я моментально переключил на поддержание щитов и врубил форсаж, одновременно щедро сбрасывая «контрмеры». Это меня, видимо, и спасло. А еще ракеты Rockeye, которым не нужно времени для захвата цели.

Моё звено в это время разбиралось с парой вёртких истребителей «Локи». Помощь им была не нужна, так что я успел вызвать корабль поддержки, чтобы пополнить запас ракет.

Пока моё звено Альфа – уже в полном составе – вело бой с ещё одной парой «Локи», у звена Бета наметились проблемы со сканированием астероидного пояса и поиском груза.

Проще говоря, им не удалось ничего толком просканировать.



Тут-то командование и сообщило, что сенсоры зафиксировали в глубине астероидного пояса еще одну вражескую цель.

На радарах ничего не было видно. Ничего.

Тогда нам транслировали координаты, и на радаре возникло туманное красное пятнышко.

Мы двинулись вглубь астероидного пояса.

Пятнышко это я держал по центру экрана радара. Дело в том, что радар показывает положение цели относительно корабля в вертикальной плоскости. То есть если цель выше корабля, то и на экране радара она будет в верхней его части. При этом не важно, впереди корабля она расположена или позади.

Эта-то явно не позади.

И вот...

В природе бывает много странных вещей. Можно ли считать странной вещью астероид с пушечными турелями и доком для истребителей?

Только база повстанцев – отнюдь не природное образование.

Командование сообщило, что высылает бомбардировщики, и приказало уничтожить базу.

А нами занялась новая группа истребителей «Локи», площадку для бомбардировщиков пришлось спешно расчищать...

И тут с базы к нам обратился – кто бы вы думали?

Сам адмирал Бош!

– Союзные истребители! Прекратите атаку! Если вы разрушите это сооружение, то подпишете смертный приговор нашей расе. Я прошу освободить путь к точке перехода в системе Сириус.

Бош на этой базе! Бош, который должен был – по данным разведки – находиться аж в системе Поларис!

Командование тоже поверило этому не сразу.

Конечно, мы не собирались прекращать атаку и освобождать Бошу дорогу к точке перехода.

Но он и так сумел улизнуть. На своём командном фрегате «Айсини». Мы ничего не могли сделать, чтобы помешать.

Нам оставалось только разделаться с прикрывавшими его отход смертниками на тех же надоедливых «Локи» и вернуться на базу.

Тайная невидимая база в астероидном поясе, секретный груз в бронированных контейнерах, необъяснимая страсть к путешествиям из одной звёздной системы в другую.

Загадочный человек этот адмирал Бош...

МИССИЯ 6. (The Romans Blunder)
Романтический промах

Мы вылетаем немедленно и в прежнем составе. Адмирал Бош на «Айсини» стремится к точке перехода в системе Сириус. Нужно перехватить его прежде, чем он совершит прыжок в систему Денеб.

Первичная задача: уничтожить «Айсини».

Теперь-то я точно знаю, что она была изначально невыполнима.

Прежде всего нам дали неверные координаты точки выхода из подпространства. Мы оказались в пяти километрах от «Айсини», который уже практически достиг точки перехода и догнать его не успевали просто никак.

Кроме того, точка перехода не была блокирована силами Альянса! Да, блокада была, но незадолго до прибытия «Айсини» осуществлявшие ее корабли были отозваны для решения неотложных задач по уничтожению противника где-то в этой же звёздной системе. Командование не пояснило, для каких задач. Командование вообще не дало никаких объяснений. Когда адмирал Бош, отпустив пару едких замечаний в наш адрес, совершил пространственный переход на своём «Айсини», командование не выказало никакого удивления.

Или раздражения.

Должны же были у них быть хоть какие-то эмоции по этому поводу?

Итак, объяснений они нам не дали. Напротив, попытались заткнуть рот, пообещав однако кое-что прояснить на дебрифинге, после выполнения миссии.

А пока...

Что ж, нам было чем заняться «пока». В поле досягаемости появились два повстанческих фрейтера с эскортом из четырёх «Локи». Они тоже стремились к точке перехода. Фрейтеры неповоротливы, так что скорость здесь не нужна и можно было подать всю энергию на поддержание щитов.

Мы разнесли их в щепки за полминуты, несмотря на то, что фрейтеры были вооружены и пытались прикрывать свой эскорт огнём.

Нам... нужно было выплеснуть эмоции.

Потом в систему «прыгнули» два крейсера повстанцев: «Glorious» и «Impervious» в сопровождении шести истребителей «Локи».

Крейсер – это серьёзно. На крейсерах устанавливают мощную систему обороны против истребителей. Её пушки имеют эффективный радиус действия до 1500 метров.

Командование сообщило, что к нам уже движется помощь – GVD «Psamtik».

Но до его прибытия ещё надо было дожить.

Я погасил скорость и вызвал корабль поддержки.

Требовалось уничтожить истребители противника. Для этого их следовало заманить за пределы досягаемости систем ведения огня крейсеров. Звучит просто...

Звено Бета ввязалось в бой слишком близко к крейсерам и погибло меньше чем за минуту.

Я отдал своему звену – Альфа – приказ прикрывать меня (С-2-1-8), чтобы тоже сгоряча не нарвались.

И все же пришлось пойти на сближение, ненадолго, но пришлось, чтобы выманить-таки эти треклятые истребители подальше.

Началась настоящая карусель... Помню, оставалось уже только три «Локи». Этот бой научил меня никогда не расходовать до конца резервы ускорителя – нельзя, чтобы полоска индикатора полностью пустела. Потому что, не включая форсаж, от самонаводящейся ракеты уйти практически невозможно. Контрмеры, форсаж, разворот, форсаж, контрмеры, ракету ему, форсаж, разворот...

Кажется, это длилось вечно.

Потом пришёл «Psamtik» со звеном истребителей – и все закончилось.

Мой дневник:

Миссия закончилась, а вопросы остались. Как говорил один пилот: «Я готов быть пешкой в игре. Я только хотел бы знать, что игра того стоит».

Обещанных разъяснений на дебрифинге мы так и не получили.

Зато мне сообщили о новом назначении – в 107-ю штурмовую эскадрилью «Ravens» («Вороны»).

МИССИЯ 7.
(Тренинг-модуль TSM-107M)

После краткого визита в систему Капелла «Аквитания» направляется в систему Гамма Дракона.

Зачем – пока держится в секрете.

У меня новая эскадрилья и новый командир.

107-я эскадрилья «Ravens» летает на Hercules Mark II, модифицированной модели штурмовика времён Великой Войны.

Мне рекомендовано пройти очередной тренинг.

Пожалуй...

Хотя особо нового здесь не сказали. Изучали, правда, как вызвать подкрепление.

Для этого нужно нажать С-4. Потом выбрать цифру летного звена из списка (1 – Альфа, 2 – Бета и т. д.) – это если можно выбирать из нескольких. Иначе – С-4-1.

Потом отдать приказ вновь прибывшим помощникам:

С-2- номер звена-1 (уничтожить цель),
– 5 (защищать цель),
– 8 (прикрыть меня),
– 9 (уничтожать противника по своему усмотрению),
– 0 (отбыть туда, откуда появились).

Реально подкрепление доступно не всегда, да и его частое использование не поднимет ваш авторитет у командования, хоть там теперь и сидят понимающие люди.

Теперь о применении ракет с визуальной головкой наведения. Для захвата ею цели требуется некоторое время, в течение которого цель должна находиться почти в центре прицельной рамки.

Ракета автоматически захватывает ближайшую цель, находящуюся в пределах этой рамки, а если таких целей несколько, то выбрать нужную можно с помощью клавиши Y.

Чем мощнее ракета, тем больше времени ей нужно для наведения, а системам корабля – для подготовки к проведению повторного запуска.

После первого запуска ракеты в списке бортового вооружения напротив слота, из запасов которого был произведён запуск, загораются цифры обратного отсчёта времени.

Прежде чем этот отсчет закончится, повторный запуск ракеты с этого слота невозможен.

Для ракет «Harpoon» и «Hornet» временная задержка составляет всего три секунды.

При использовании мощных ракет – для атаки крупных целей – временная задержка намного более длительна и часто критична, поскольку время захвата цели у этих ракет тоже велико.

Но всё же короче времени задержки между выстрелами.

Поэтому, чтобы отстреляться поскорее, иногда полезно переключаться между ракетными слотами (/). Ракетам придется заново захватывать цель, но вы выстрелите второй раз быстрее, чем если будете ждать повторной готовности одного и того же слота.

Экономия времени при этой методике измеряется десятками секунд!

Чего может стоить даже одна лишняя секунда под интенсивным огнём крейсера, когда он в упор расстреливает атакующие бомбардировщики?

Мой дневник:

Вот он – их тренинг. Опять стреляли по бедным, несчастным, беззащитным дронам...

МИССИЯ 8.
(Тренинг-модуль TSM-107SE)

Мой дневник:

Опять тренинг – модуль тэ-эс-эм сто семь эс-и альфа, бета, икс, игрек, зет...

Это закончится когда-нибудь?!

Опять повторение пройденного, энергетический менеджмент, управление щитами...

Может, хоть в Гамме Дракона нам найдется, наконец, настоящее дело...

МИССИЯ 9. (A Lion at the Door)
Лев у двери

Всего пятнадцать лет назад – совсем недавно по космическим масштабам – систему Гамма Дракона навещал научный корабль «Эриксон». Тогда он не обнаружил ничего необычного.

И вот – сообщение адмирала Петрака.

Сегодня во время патрулирования точки пространственного перехода в Гамме Дракона был уничтожен крейсер «Виджилент».

Он был уничтожен Шиванами.

Шиванами, о которых ничего не было слышно уже тридцать с лишним лет.

Туда были направлены подкрепления, и Шиване отступили.

Пока.

Экстренная разведка и сканирование выявили в системе Гамма Дракона энергетическую активность, близкую по профилю к точке перехода. Шоком для всех было то, что это не природный феномен, а портал, происхождение которого неизвестно.

Наша задача – защитить систему Гамма Дракона от вторжения, иначе нас всех ждёт гибель в ближайшее время.

Мы хорошо знаем Шиванов.

Нам сообщили о двух неизвестных ранее типах шиванских кораблей: истребителях под кодовым названием «Мара» и лёгких крейсерах под кодовым названием «Ракшас».

Задание было простым: уничтожить шиванский склад, расположенный рядом с порталом. Шиване явно готовят вторжение, и из портала постоянно появляются фрейтеры, сбрасывающие груз на этот склад и немедленно уходящие обратно.

Склад охраняют звено истребителей «Мара» и SC «Behemoth» класса «Ракшас».

Нужно уничтожить склад и все корабли в пределах досягаемости. После чего надлежит удерживать позиции до прибытия боевых кораблей Альянса «Carthage» и «Dahshor».

Первичная задача: Уничтожить всех врагов в секторе.

Два звена Hercules Mark II, Альфа и Бета.

Загрузка: Prometheus GTW-5a (хотя я предпочёл Subach HL-7), 32 ракеты Harpoon, 100 ракет Hornet.

Сложная миссия. Здесь мы впервые столкнулись с истребителями «Мара», быстрыми настолько, что ракеты не могли захватить цель. Эти «Мары» были невероятны!

Я отдал приказ звену Бета атаковать истребители, а звену Альфа – прикрывать меня. И тут же сам занялся одним из истребителей, стараясь не приближаться к SC «Behemoth», чтобы не попасть под его пушки. В поле зрения постоянно появлялись фрейтеры, но на них лучше было не отвлекаться, потому что в процессе уничтожения первого звена «Мар» из подпространства появилось ещё одно звено таких машин. Так что фрейтер «Maul» ушел беспрепятственно.

Его и так было не догнать. А вот фрейтерам «Neqael» и «Baraqel» повезло меньше. Потом я с максимально возможной дистанции (около 1200 метров), зависнув в пространстве, расстрелял ракетами Hornet – они захватывают цель с большего расстояния – двигатель SC «Behemoth».

(Прицеливание по подсистемам – клавиша S после выбора корабля-цели.)

Вызывать корабль поддержки – если есть желание – нужно до гибели крейсера.

Примечание: здесь возможен глюк, вследствие которого в игре больше не происходит никаких событий, а при выходе из миссии она считается проваленной. Рекомендуется полетать вокруг, пролететь через портал и уничтожить все контейнеры с грузом. Иногда это помогает.

После гибели SC «Behemoth» начался настоящий кошмар: из подпространства появились сразу несколько звеньев истребителей «Мара» и «Астарот» (Astaroth). Я как раз пытался пополнить запас ракет, и враг мгновенно уничтожил корабль поддержки, оставив меня ни с чем.

Мы влипли.

Где помощь?

Командование отдаёт приказ не ввязываться в бой – помощь в пути.

Да какой уж тут бой...

Наконец-то появляются «Carthage» и «Dahshor».

И сразу – шиванские корабли: SC «Goliath», штуки четыре истребителей «Астарот» и несколько бомбардировщиков SB «Seraphim» (Серафим).

«Серафимы» нужно было срочно перехватывать (выцеливая клавишей B), иначе они уничтожили бы «Carthage».

Итак, мы выжили в первой стычке с Шиванами.

Медалью, полученной за эту миссию, этаким шипастым щитом, я горжусь до сих пор.

МИССИЯ 10. (Mystery of the Trinity)
Тайна Тринити

Шиване не причастны к созданию портала – к такому выводу пришли учёные Альянса.

Это продукт некоей древней исчезнувшей расы. Учёные считают, что исследование портала – наш шанс на возвращение домой. Новые знания помогут вернуть к жизни точку перехода, ведущую к Земле.

Наша военная операция продолжается по другую сторону портала.

Мы оказались в небуле – газовой туманности, в которую превратилась после взрыва сверхновая звезда. Всё вокруг окуталось сиреневым туманом. В этом тумане сенсоры «Аквитании» работают плохо, и несколько звеньев истребителей отправляются на разведку.

Идут четыре звена – Альфа, Зета, Йота, Каппа на «Геркулесах» II (Hercules Mark II).

Проводником по навигационным точкам будет Зета 1.

Стартуем. Как только дают команду на взлёт звену Альфа – берём в прицел Зету 1 (клавиша F – перебор дружественных целей). Потом жмём Alt-M (автовыравнивание скорости).Следуем за ведущим, при необходимости применяя форсаж.

В небуле нас ждало несколько мелких стычек с шиванскими истребителями. Главное было поспевать за ведущим после них.

Ракеты здесь летят на меньшее расстояние и детонируют раньше. Или мне показалось?

Мы потеряли связь со звеном Каппа.

Спустя короткое время мы обнаружили в тумане небулы нечто...

Корабль?

Да. Это был GTC «Тринити», некоторое время назад перешедший на сторону NTF.

Капитан «Тринити» сообщил, что корабль повреждён, и сдался на условиях, что мы вытащим его из этого «супа».

Мы должны были охранять крейсер, пока абордажная партия осуществляла его ремонт.

Но мы ничего не смогли сделать – в таком количестве навалились вдруг Шиване.

Они взорвали и крейсер, и корабль абордажной партии.

После Командование признало, что мы были бессильны в данной ситуации.

Тайна «Тринити» ещё больше усилила атмосферу загадочности, окружившую имя адмирала Боша.

О звене Каппа эскадрильи «Ravens» так и не удалось ничего выяснить.

Может быть, позже?..

МИССИЯ 11. (The Great Hunt)
Большая охота

В ходе разведки в небуле были обнаружены два крейсера класса «Ракшас» (Rakshasa): «Iblis» и «Asuras». Для их уничтожения Командование направляет два корвета класса «Деймос»: «Lysander» и «Actium».

Наша задача – осуществлять прикрытие этих корветов.

Первичная задача: защитить «Lysander» и «Actium».

Вторичная задача: уничтожить «Iblis» и «Asuras».

Миссия начинается. Мы снова в сиреневом «киселе». Противник высылает на перехват истребители, но нас много и мы легко с ними справляемся. Главное – вовремя заметить появление «Серафимов» (SB «Seraphim»).

Чёртов кисель! Здесь ничего не видно, только рамки вокруг выбранных целей.

«Серафимов» немного, возможно, одно-два звена. Нас не ждут.

Мы нашли «Asuras».

«Lysander» и «Actium» уничтожили его в пять минут.

Нам предлагают выслать корабль поддержки. Нет смысла – ракет хватает.

Ракет хватает и на следующую волну. Ловим в первую очередь «Серафимов» – их немного.

Найден «Iblis». Мы занимаемся истребителями «Мара» – его эскортом.

И вдруг...

Из подпространства выходит корабль Шиванов. Огромный корабль.

«Lysander» погиб за несколько секунд. «Actium» чудом успел уйти за пределы досягаемости лучевых пушек неизвестного корабля.

Мы бессильно наблюдали.

Нам дали приказ отступать к базе. Но я всё-таки нашёл в тумане полуразрушенный «Iblis» и, пользуясь отсутствием вокруг истребителей, расстрелял его ракетами с дальней дистанции.

Потом, хоть это и внеплановое дело, взглянул поближе на новоявленное шиванское чудище.

После – вернулся на базу.

Неизвестный корабль был опознан как дестроер «Равана» (SD «Ravana»).

Мы действительно ничего не могли сделать, чтобы ему помешать.

Командование вызывает подкрепление для атаки «Раваны».

МИССИЯ 12. (Slaying Ravana)
Уничтожение «Раваны»

Первая атака союзников на «Равану» провалилась. Мы понесли потери. Работу по уничтожению этого дестроера должны будут выполнять тактические бомбардировщики.

Первый мой вылет в качестве пилота бомбардировщика.

Для этой миссии было выделено звено GTB «Boanerges», действительно лучший выбор, с которым может поспорить только «Ursa», вооруженный хорошими пушками. Но у нас ещё не было по-настоящему хороших пушек.

Атакуя, желательно не попасть во взрывную волну от собственной бомбы – взрыв у Cyclops GTM-12 очень мощный. Стрелять лучше с близкого расстояния, чтобы зенитные системы цели не успели сбить бомбу на подлёте.

Итак, звено Альфа – 4 бомбардировщика GTB «Boanerges».

Вооружение: пушки «Прометей» (Prometheus), 40 ракет «Хорнет» (Hornet), 14 штук Cyclops GTM-12.

Нас прикрывают васуданские истребители.

Первичная задача: уничтожить «Равану».

Нет, я не хочу сказать, что это было просто сделать. Но секрет успеха был прост.

С самого начала миссии я отдал приказ всем звеньям прикрывать меня.

Мы подлетели к «Раване». Её эскортом были несколько «Мар» и «Базилисков» (SF «Basilisk»).

Звено «Базилисков» под кодовым наименованием «Taurus» пришлось уничтожить, потому что они нас засекли и прицельно сели мне на хвост. Всего две штуки.

Это был единственный момент, когда я отвлёкся от основного задания.

Потом, зависнув в районе кормы «Раваны», я принялся расстреливать её двигатели, переключаясь между слотами ракет для ускорения процесса. Всю энергию направил на поддержание щитов.

Остальные меня прикрывали.

Если какой-нибудь истребитель начинал надоедать, то я огрызался в его сторону «Хорнетом», не покидая позиции.

Несколько раз приходилось вызывать корабль поддержки для пополнения запаса «Циклопов» (Cyclops GTM-12).

Потом был большой «бум».

Вот уйти на базу оказалось неожиданно сложно – появилось много истребителей, грозящих расстрелять тебя во время перехода в подпространство.

Что ж, если бегать, то быстро...

И снова перевод. Я перехожу в элитные силы – в эскадрилью истребителей-перехватчиков.

МИССИЯ 13.
(Тренинг–модуль TSM–122X)

Меня приветствует 242-я эскадрилья – эскадрилья «Королей смертников».

«Это не просто название. Каждую миссию они жизнями оплачивают право его носить», – так сказал лейтенант Кордова, мой новый командир.

Теперь мне придётся летать на экспериментальном перехватчике, именуемом «Персей».

Собственно, в боевых условиях он ещё и не летал.

И снова тренинг. Отрабатывали методику прицеливания.

Да, конечно, важно знать, что нажатие клавиши B берёт в прицел ближайшую вражескую тяжёлую ракету, летящую к цели, а если такой ракеты не найдётся, то бомбардировщик.

И всё же?

Ясное дело – элита. Новичкам не доверяют...

МИССИЯ 14. (The Sixth Wonder)
Шестое чудо

Повстанцы нанесли внезапный мощный удар по штаб-квартире 6-го флота в системе Эпсилон Пегаса. Командует их главными силами адмирал Коф с борта NTD «Repulse».

«Аквитания» возглавит контрудар по противнику.

Под атакой бомбардировщиков находится союзническая база – Enif Station.

Поддержку бомбардировщикам оказывают GTC «Cato» и GTC «Hawkwood».

С базы начата эвакуация гражданского персонала – ведь NTF не признаёт Бета-Аквильскую Конвенцию.

Первичная задача: защитить Enif Station.

Вторичная задача: защитить транспорт, эвакуирующий персонал (GTFR «Calipso»).

Мы вылетаем в составе двух звеньев по три «Персея» в каждом.

Для этой миссии лучший выбор – ракеты «Хорнет», и я взял их побольше. Остальное не столь важно, хотя лучше (всегда лучше, причём) два Subach HL-7, чем Subach HL-7 и «Prometheus-5A».

Вышли из пространства как раз рядом со станцией Enif, от которой отчаливал переполненный транспорт – GTFR «Calipso».

И его обстреливали GTC «Cato» и кружащие вокруг бомбардировщики типа GTB «Zeus». Где-то рядом болтался ещё транспорт «Манхейм», но на него враги не обращали внимания.

Ну и бог с ним, «Манхейм» выбрался из переделки и сам.

Мы действовали быстро. Все машины – на охрану «Calipso». Я сам занимался тем временем с «Cato».

После его уничтожения и сообщения о том, что «Calipso» активизировал подпространственный двигатель, всем «Персеям» была поставлена задача на охрану станции.

Мы отразили несколько волн по 3-4 бомбардировщика GTB «Zeus». Тяжёлые ракеты перехватывать вовсе не трудно. Достаточно отлететь от станции подальше, чтобы вся панорама была на виду, и выцеливать их (клавишей B), уничтожая «Хорнетами», которые летят намного быстрее.

Потом появился «Hawkwood». И тут уже всем пришлось забыть о бомбардировщиках, потому что его пушки за минуту наносили ущерб, сравнимый с длительной бомбардировкой.

Но мы и «Hawkwood» успели уничтожить вовремя.

Была ли сложной эта миссия? Теперь, получив за неё медаль (за испытание экспериментального истребителя в боевых условиях!), я только себе могу вслух сказать правду: да я и не делал там почти ничего.

Для чего нужны друзья?..

МИССИЯ 15. (Into the Maelstrom)
Вглубь водоворота

«Colossus» – «Колосс», самый огромный космический военный корабль за всю историю. Результат совместной титанической работы учёных и конструкторов обеих рас: землян и Васудан, плод многолетних усилий строителей, самый тяжеловооружённый корабль в Галактике.

Когда-то самому существованию Земли угрожал шиванский дестроер «Люцифер».

По размерам и мощности вооружения «Колосс» превосходит его в двадцать раз.

Первичная задача: защитить конвой. Состав конвоя GTF «Parracombe», GTG «Avila», GTG «Jodyun».

Звено Альфа – четыре «Персея» при поддержке звена Каппа васуданских истребителей.

Мы сопровождаем конвой транспортов поддержки, который должен встретиться с GTVA «Colossus» возле точки перехода системы Капелла...

Задача простая. Нужно регулярно проверять пространство на наличие бомбардировщиков – это будут GTB «Medusa» в сопровождении старых «Геркулесов» – и уничтожать их как можно раньше, на дальних подступах к конвою. Это несложно, тем более что о каждом пространственном прыжке, совершённом в радиусе досягаемости, Командование нам тут же сообщает.

Пока мы идём через астероидный пояс, радары обнаруживают сеть вражеских стационарных пушек. Уничтожить их все, конечно. За это нам только спасибо скажут.

Что мне подсказало, что нужно ждать неприятностей?

Пока мои напарники уничтожали звено «Геркулесов» под кодовым названием «Capricorn», я вызвал корабль поддержки и пополнил боезапас – самое удобное время.

Ну, что бы то ни было...

Пока всё наоборот. Прибывает наш GTC «Parapet», высылает нам на помощь ещё звено «Персеев».

Ну же...

Они появляются почти одновременно. Три «Медузы», три «Геркулеса».

Но теперь не до них.

Появляется GTC «Maelstorm».

И его нужно срочно уничтожить.

Точнее, прямой приказ был уничтожить его переднюю лучевую пушку. Я всё сделал как надо, выделил её как цель (клавиша S после прицеливания по кораблю-цели) и отдал всем нашим приказ «Атаковать».

Ребята увлеклись. А может, испугались – «Parapet» был уже едва жив – и разнесли вместе с выделенной целью и сам вражеский крейсер.

После посбивали и всех оставшихся гостей.

Миссия закончилась только после того, как я пролетел через зелёную решётку точки перехода.

Не сразу догадался, честно говоря.

Что вы думаете? На дебрифинге я получил по шапке, а выговор занесли в личное дело.

«Неподчинение прямому приказу по уничтожению **сначала** лучевой пушки крейсера...» Ребята смеются.

Ох, больные люди в штабе сидят, точно. .

МИССИЯ 16. (Feint! Parry! Riposte!)
Финтуй! Парируй! Нападай!

Мы должны заманить в ловушку адмирала Кофа, командующего атакой повстанцев на систему Эпсилон Пегаса с борта NTD «Repulse».

Для этого осуществляется провокационный удар малыми силами по повстанческому флоту. Точнее – по крейсерам «Majestic» и «Refute» и их эскорту.

Мы должны уничтожить истребители эскорта, что расчистит путь бомбардировщикам при огневой поддержке GTC «Rampart», имитирующего наши основные силы.

Уничтожать вражеские крейсера нельзя.

Если они вызовут помощь, то это будет именно NTD «Repulse», находящийся где-то поблизости.

Тогда в дело вступит «Колосс»...

Первичная задача: уничтожить эскорт истребителей.

Помочь в уничтожении группы Кофа.

Вторичная задача: защитить «Rampart»

Звено Альфа – 4 истребителя «Персей».

Вооружение – Subach, Prometheus 5a (лучше поставить Subach HL-7 в обоих слотах), ракеты Harpoon – 16 штук, Hornet – 40 штук.

Нужно было держаться подальше от вражеских крейсеров, не ближе 1500 метров (дальность действия зенитных пушек), заманивая истребители («Геркулесы» и «Локи») подальше в сторону. Ещё лучше – под огонь пушек GTC «Rampart».

Что определённого можно сказать об обычном манёвренном бое? Только то, что здесь не было нужды целенаправленно гоняться за всеми истребителями противника.

Потому что Коф попался!

Его корабль появился в системе и подкинул нам работы, выпустив звено из четырёх «Локи».

И тогда в синем сиянии пространственной воронки в систему медленно вошёл «Колосс».

Нет, Коф не сдался. Он пошёл на таран.

Мы все забыли о бое и, затаив дыхание, смотрели, как два гиганта сближались.

На «Колоссе» спешно эвакуировали персонал из передних отсеков, куда должен был врезаться «Repulse».

Казалось, нервы не выдержат напряжения...

Но раньше не выдержала броня кофовского флагмана. Лучевые пушки «Колосса» обратили его в облако раскалённого газа.

Оставшиеся истребители Фронта добил GTC «Rampart».

Все повстанческие силы в системе Эпсилон Пегаса сдались.

А я получил назначение в 134-ю эскадрилью «Барракуда», эскадрилью испытателей нового оборудования.

Но прежде...

Командованию специальных операций нужен доброволец.

Мне предложили, и я не стал отказываться. Назначение в 134-ю подождёт.

МИССИЯ 17. (Rebels and Renegades)
Повстанцы и отступники

Мне предстояло работать под прикрытием на территории противника в составе флота NTF. Моя работа – инфильтрация, саботаж, точечные удары и получение информации. Теперь я – командир звена Альфа 185-й эскадрильи повстанческого флота.

Моё контактное лицо – лейтенант Снайпс, командир этой эскадрильи, тоже наш агент.

У нас с ним необычные истребители. Вернее, они обычны на вид, но в каждый встроено оборудование обеспечения специальной линии связи для секретного обмена сообщениями в полёте.

Наша задача: получить информацию о тайном проекте адмирала Боша – ETAK.

Опытный образец, создаваемый по этому проекту, находится на борту «Айсини», и нужно провести сканирование этого корабля.

Будучи атакован силами Альянса в ходе выполнения миссии, я, для спасения жизни, имею право применять оружие против своих.

Но это останется на **моей** совести.

Мой первый брифинг в рядах NTF. Говорит Снайпс:

– Мы потерпели поражение и отступаем. Наша задача – проводить адмирала Боша на «Айсини» к точке перехода в систему Регулус. Дорога к точке перехода лежит через астероидное поле, так что нужно будет своевременно уничтожать представляющие для «Айсини» опасность астероиды.

Они будут выделены на дисплеях белой рамкой.

Ну, а **нам** нужно будет сделать ещё кое-что.

Состав: звено Альфа – четыре «Мирмидона», звено Бета – четыре «Локи».

Вооружение: Subach HL-7, 320 ракет Tempest.

Предчувствия меня ещё никогда не подводили, и я взял немного наводящихся ракет вместо полной загрузки ракетами Tempest.

Первичная задача: проводить «Айсини» до точки перехода в целости и сохранности.

Итак, мы в космосе. Я и Альфа 2. До астероидного поля ещё далеко. Рядом болтается – что он здесь делает, кстати? – какой-то научный крейсер: NTSC «Hinton».

Ну и чудесно!

Я сближаюсь с «Айсини» на дистанцию 600 метров и беру его в прицел. Потом помещаю крохотную желтую рамочку, появившуюся на цели, по центру прицельной рамки.



Заработал сканер.

Теперь нельзя менять положение в пространстве, пока по изображению цели в левом нижнем углу дисплея ползут полоски, отмечающие работу сканера.

Сделано!

Появляются Васудане.

Нет, это просто так звучит, словно ничего особенного: «появляются Васудане».

Так вот, появляются Васудане – и сразу кидаются в атаку.

Несколько истребителей «Tauret» и бомбардировщики GVB «Sekhmet».

Это было немыслимо, все союзнические силы получили приказ воздерживаться от атак на «Айсини», пока он не покинет систему Поларис.

– Всем пилотам: защищать «Айсини» – кричат с нашего подопечного корабля.

– Они нарушили прямой приказ! – Альфа 2 тоже кричит мне по секретному каналу. – Это предатели!

Теперь моя совесть будет чиста... Значит, защищать «Айсини»?

Первая цель – бомбардировщики.

С «Айсини» что-то там кричат о будущем человечества, которое зависит от судьбы этого корабля. Нам некогда слушать.

Недалеко от нас из пространства выходит GVC «Asar», сопровождаемый новой группой истребителей «Tauret» и бомбардировщиков «Sekhmet». С крейсером «Айсини» справился сам, без посторонней помощи.

А мы в пылу боя чуть не прозевали момент входа в астероидное поле. Это могло бы быть критично: удар астероида – это даже хуже, чем атака бомбардировщика.

Бешеный балет. Астероиды в белых прямоугольничках на дисплее. В нижней части каждой такой рамки указано расстояние до «Айсини». Нужно успевать реагировать и те, что ближе, уничтожать в первую очередь.

Бой ещё идёт, но мы уже не обращаем внимания на противника. Надо было успеть перебить его раньше!

Треклятые Васудане!

Потом появилось ещё два звена васуданских истребителей, но их не обязательно было уничтожать. Мы просто удерживали их на расстоянии, пока «Айсини» не прыгнул...

Мой дневник:

Нас действительно атаковали по указанию васуданского адмирала-предателя. Это плохо, он был посвящён во все детали операции. Теперь его отдали под суд.

Командование сообщило, что я награждён, и добавило сиропу, уведомив, что все сбитые мною пилоты Васудан отлично знали, на что шли и чьи приказы выполняли.

Не знаю, верить ли этому...

Но так и в самом деле легче.

МИССИЯ 18. (Love the Treason)
Люблю предательство...

Говорит лейтенант Снайпс (грустно):

– Мы должны сопровождать транспорт «Сандер» («Sunder») к точке перехода в систему Регулус.

Груз на его борту имеет особую важность для NTF. Скажу одно: если мы потеряем транспорт, то нам всем тоже конец.

Я такого ещё не видел! Транспорт будут сопровождать семь (!) звеньев истребителей по 4 машины в каждом.

Мы летим на «Геркулесах II».

По умолчанию предлагалось взять 400 ракет Tempest и 80 ракет Hornet, а также пушки Prometheus-5a и Subach HL-7.

Я взял, конечно, две пушки Subach HL-7.

Потом у меня разыгрался очередной приступ предчувствий и пришлось заменить все ракеты Tempest на Rockeye.

«Почему именно на Rockeye?» – спрашивал я себя.

«Потому что они не требуют времени для захвата цели», – отвечал я сам себе, не понимая смысла ответа.

Мы снова в космосе. Я и мой напарник – на этот раз он в роли Бета 1. Чуть впереди маячит «Сандер». Поспешим...

Мы не пролетели и ста метров. Раздался жуткий взрыв, казалось – со всех сторон.

Так оно и было. От истребителей конвоя осталось всего двенадцать машин (возможно, и другое число, это определяется случайным образом).

Если кто-то чего-то и не понял, то достаточно было посмотреть на совместный индикатор состояния. Там только два истребителя были обозначены девственно жёлтым цветом.

Мой и Беты 1.

Я ещё успел развернуться. Энергию щитов – почти на максимум, остальное – двигателю. Головка наведения «Хорнета» захватила ближайший истребитель.

Нас уже раскусили, в эфире уже кричали, что это саботаж, что Альфа 1 и Бета 1 – предатели.

Я ещё успел использовать «Хорнеты» – дважды. Потом ещё раз. Потом на это уже не было времени.

Двенадцать истребителей против двух! Какое счастье, что Rockeye не требуют времени для наведения на цель...

Наши противники были серьёзно повреждены и взрывались часто от одной ракеты. Но их было много, и своих ракет они тоже не жалели! Опять: контрмеры раз-второй, форсаж, разворот, форсаж, ракету, форсаж, контрмеры раз-...

Потом, уже не спеша, я издалека «Хорнетами» помог Бете 1 разобраться с его группой преследователей.

Что же это было?

Всё оказалось спланировано заранее. Альянс собирался захватить «Сандер», где пилотом был наш человек, и Бета 1 просто не успел предупредить меня о начале операции. Суть её была в том, чтобы имитировать уничтожение транспорта, для этой цели должен был скоро прибыть ложный транспорт. А нас прикрывает корабль электронной поддержки «Hamako», который должен глушить все радиопередачи, прежде всего те, где нас называют изменниками и шпионами.

Потом появилось звено истребителей NTF Йота. Они сообщили, что поймали с нашей стороны нечёткий сигнал, напоминающий призыв о помощи. «Глушилка» дала всё же небольшой сбой.

– Не паникуй, – передал Бета 1. – Я жду друзей.

А сам стал плести байку о каких-то таинственных истребителях неизвестной модели, которые мгновенно перебили всех, кроме нас, и ушли в подпространство.

– Расскажете на дебрифинге, – с сомнением ответили ему. – Пока что вызывайте для себя корабль поддержки, и мы поможем вам с эскортом.

И тут из подпространства появились какие-то таинственные истребители неизвестной модели, которые мгновенно перебили всех, кроме нас.

Но обратно в подпространство уходить не стали.

Так я познакомился с 99-й эскадрильей «Skulls» («Черепа»).

Элита из элиты, они летали на сверхсекретных истребителях «Erinyes». Прочие люди считали, что таких машин не существует в природе.

Эскадрилья «Skulls» осуществляла наше прикрытие в этой миссии.

Какое-то время мы вместе держали позиции. Это был настоящий пикник.

Основной задачей стала охрана нашего AWACS корабля «Hamako».

Появился крейсер «Milae» и несколько «Геркулесов», потом «Hellespont» и ещё три звена «Геркулесов» и «Геркулесов II».

Я летал и стрелял в своё удовольствие, стараясь, впрочем не слишком удаляться от «Hamako».

Всю основную работу делала 99-я эскадрилья.

Наконец-то появился GTC «Naxos» вместе с ложным транспортом. Он увёл с собой «Сандер». Нам оставалось только зачистить пространство и дожидаться NTF в надежде на хорошую работу «Hamako».

«Черепа» исчезли, как и появились.

Мы сможем продолжить нашу тайную миссию, если NTF не обвинит нас в провале этой.

Как сказал Бета 1, «мы могли бы положиться в этом вопросе на судьбу, но какого чёрта?»

Нас должен был встречать NTC «Sevrin».

И он нас встретил.

Какой конвой, «Sevrin»? Сканируйте пылевое облако – это всё, что от него осталось!

Здесь были Васудане, много Васудан. Где вас носило, «Sevrin»? Вы должны были нас защитить.

Ах, значит, у вас был приказ и вы ему следовали? Ах, ничего теперь не можете сделать? Ах, отчаливать, пока Васудане снова не появились?

Мы вынуждены будем представить рапорт командованию, «Sevrin»...

Мой дневник:

Мы приблизились к разгадке проекта ETAK. Все старшие офицеры NTC «Sevrin» были осуждены трибуналом за потерю транспорта «Сандер» и казнены.

Моё начальство по этому поводу цинично заметило, что если встаёшь на неправильную сторону, то рано или поздно получаешь то, что заслужил.

Да, ещё. Мне приказано при малейших признаках того, что я под подозрением, прерывать миссию и возвращаться домой.

МИССИЯ 19. (But Hate the Traitor) ...Но ненавижу предателя

Пора домой. Первый звоночек прозвенел во время очередного брифинга. Нам сообщили, что лейтенант Снайпс получил новое назначение. Думаю – на тот свет.

Наша очередная задача – прервать линию снабжения Васудан, уничтожив их склад в системе Альфа Центавра, возле точки перехода.

Идут два звена «Мирмидонов», по три машины в каждом.

Конечно, опять предчувствия. В результате я беру вместо Tempest, предлагаемых по умолчанию, ракеты Harpoon. На «Мирмидон» много Rockeye не возьмёшь, а время захвата цели и мощность у ракет Harpoon вполне удовлетворительные. Как в воду глядел! Не успели добраться до склада, как в зоне видимости замаячил одинокий транспорт, перевозящий беженцев.

«Не стреляйте, мы эвакуируем людей! Атака на нас – это нарушение Бета-Аквильской конвенции!»

«Покажи им что ты думаешь о Бета-Аквильской конвенции, пилот!»

Я аккуратно разворачиваюсь и беру истребитель своего командира под прицел... нет.

Пока что все истребители NTF для меня – дружественные цели. Но это, видимо, ненадолго.

«На чьей ты стороне, пилот? Так, так. Мы всё знаем. Ты – предатель. Но тебе не выжить, чтобы получить медаль».

Один против пяти. Но не повреждённых, а вполне боеспособных машин. Снова крутится бешеная карусель. Нужны ли кому-нибудь мои советы по поводу манёвренного боя?

Напомню только, что пушкам не надо много энергии, только чуть больше нуля, а клавиша Q мгновенно подзаряжает выбитый участок щита за счёт других его секторов.

Радость победы!

Недолгая радость победы...

Из подпространства появляются ещё два звена «Мирмидонов» и крейсер NTF «Saharan».

Вот теперь всё...

Я не лез на рожон, я пытался выжить, хоть и не было на это никакой надежды.

Как вдруг в самом центре этого безнадёжного боя из подпространства вышли три звена истребителей, старые знакомые – эскадрилья «Skulls».

И всё закончилось, не успев начаться.

Мой дневник:

О Снайпсе никаких вестей.

Я больше не работаю под прикрытием. Я отправляюсь обратно, на «Аквитанию».

Я не выживу, чтобы получить медаль? Откуда тот тип узнал про медаль?..

МИССИЯ 20. (Battle of the Wilderness) Битва в пустыне

За время моего отсутствия загадочный рукотворный портал получил собственное имя: Кноссос (Knossos). Чтобы учёные могли продолжать исследования Кноссоса, он должен оставаться активным так долго, как только возможно.

По нашим данным, Бош раздобыл артефакт, позволяющий ему активизировать подобные порталы. «Тринити» был послан, чтобы активировать портал и заманить Шиванов в систему Гамма Дракона.

Мотивы Боша, как всегда, не ясны.

Присутствие Шиванов в небуле тоже не имеет удовлетворительного объяснения.

Нашими учёными разработана новая система AWACS и аппараты для добычи из газа небулы дейтерия, необходимого фузионным реакторам.

134-й эскадрилье «Барракуда» для полевых испытаний переданы также образцы нового вооружения и истребителей, созданные на основе последних научных разработок.

Итак, наше очередное задание.

134-я «Барракуда» будет осуществлять эскорт транспортных кораблей: «Erinpura» и «Nauban», цель которых – доставить в небулу груз новых электронных систем.

В точке рандеву нас встретит GTCv. «Warspite».

GTA «Lucidity» будет осуществлять сенсорную поддержку, одновременно проводя испытания новой системы AWACS.

В случае повышенной активности Шиванов будет доступен вызов подкреплений: звено Бета – истребители, звено Зета – бомбардировщики.

Состав: два звена по четыре «Персея» в каждом.

Вооружение: Prometheus-5a + Subach HL-7, 16 ракет Harpoon + 40 ракет Hornet.

Первичная задача: осуществить эскорт «Erinpura» и «Nauban».

Вторичная задача: защитить GTA «Lucidity».

Снова мы в сиреневом «киселе». Погода разыгралась, грохочет гром и сверкают молнии.

Это очень красиво. Вот появляются и наши подопечные. Прицел на одного из них (E), и догоняем на форсаже. Потом жмём Alt-M (автовыравнивание скорости) – и наслаждаемся пейзажем.

Испытания новой системы AWACS можно считать успешными. GTA «Lucidity» обеспечивает обнаружение цели на расстоянии 3500-4000 метров. Вот и первые враги...

Четыре SF «Мантикора». Потом появляются четыре «Мары».

В принципе, можно не отвлекаться, особенно пока они далеко. Если приблизятся – их уничтожению поспособствуют пушки нашего эскорта. Но через две минуты вдалеке объявится крейсер SC «Malor» класса «Каин». Вот его необходимо перехватывать на самых дальних подступах. Можно вызвать бомбардировщики, а можно расстрелять его самому, зависнув у него на пути где-нибудь милях в полутора от транспортов, поскольку именно они – цель крейсера, а на вас он внимания почти не обратит.

Дальше снова – прогулка. Отслеживаем в пространстве появление бомбардировщиков (ака SB), нажимая время от времени клавишу B.

После уничтожения звена под кодовым именем Virgo (SB «Nephilim») самое время вызвать корабль поддержки, поскольку скоро поступит приказ помочь GTCv. «Warspite», рандеву с которым скоро состоится, в зачистке пространства – ещё несколько SB «Nephilim».

После их уничтожения можно и на базу.

МИССИЯ 21. (A Game of TAG) Игра в TAG

134-я эскадрилья участвует в испытании нового оружия – ракет TAG (Targeting and Guidance missile). Эти ракеты предназначены для обеспечения поддержки корабельных систем наведения на цель. Они устанавливают на корабль-мишень специальный «маячок», облегчающий прицеливание.

Идём парой, звено Альфа на старой модели истребителя – «Улисс», переоборудованной специально для этих испытаний. Из ракет – только по 40 штук этих самых TAG.

Первичная задача: провести испытание TAG-A, ракеты-прототипа.

Уничтожить все встреченные истребители Шиванов.

Защитить GTC «Warspite» и GTA «Lucidity».

Впрочем, истребители уничтожать будем в основном не мы, а GTC «Warspite», все системы прицеливания которого перенастроены под использование TAG. Нам рекомендовано не удаляться от него дальше чем на 3000 метров.

Сначала всё шло по плану. «Скаут» заманил к нашей позиции звено из четырёх SF «Basilisk».

«Lucidity» засек их на расстоянии 4000 метров, мы без помех зашли им в хвост и пометили всех, кого могли. Рамочка вокруг помеченной цели из красной становилась желтой, и можно было приниматься за следующую. Помеченным образцам GTC «Warspite» приготовил тёплую встречу...

Потом появилось пять истребителей «Мара». Вот этих вертлявых созданий мы метили с превеликим трудом, поскольку TAG не имеет систем самонаведения, тем более что приходилось думать ещё и о собственной сохранности.

Потом «Скаут 3» сообщил, что большие силы Шиванов выходят на позиции, и запросил помощи.

Откуда-то появились четыре SF «Мантикора» и пять SB «Taurvi».

Командование сообщило, что помощь – звено «Йота» – уже в пути, и дало задачу на уничтожение бомбардировщиков, тех самых SB «Taurvi» (прицеливаться лучше клавишей B).

Не с нашим вооружением...

Но, помеченные, они тоже моментально попадали под огонь GTC «Warspite».

Потом прибыла «Йота»...

Испытания прошли успешно. Если не считать маленькой детали. В самый разгар поединка с бомбардировщиками на связь вышел истребитель эскадрильи «Ravens», позывной Каппа три.

Он кричал, чтобы мы немедленно уводили корабли из небулы и уничтожили портал: «Послушайте меня! Мы никак не сможем остановить их в этот раз. Закрывайте портал, пока ещё не поздно!»

И – после паузы: «Пожалуйста!..»

Потом связь прервалась.

Все записи радиопереговоров в ходе этой миссии были изъяты и засекречены.

МИССИЯ 22. (Proving Grounds) Демонстрационная площадка

Очередные испытания. Звено Альфа (это мы) должно защищать списанный крейсер – GTC «Оберон» – от атаки экспериментальных истребителей «Пегас», созданных по stealth технологии. Всё оружие будет в «тренировочном режиме», так что можно не бояться нанести повреждения друг другу.

С «Аквитании» за этим будут наблюдать учёные, которые сделают соответствующие выводы.

Звено Альфа – три истребителя типа «Персей».

Боевая загрузка: пушки – Morning Star + Subach HL-7, ракеты – 320 Tempest.

Я, впрочем, взял максимальную загрузку ракет Harpoon. На всякий случай.

Испытания проходили замечательно. «Пегасы» не были видны на экранах радаров.

Головки наведения ракет их тоже не захватывали. Первая фаза теста прошла успешно.

Вторая фаза даже не успела начаться.

Как в сказке: «вдруг откуда ни возьмись»...

Появилось звено бомбардировщиков SB «Nahema» в сопровождении старых знакомых, истребителей «Мара». Командование дало приказ «Аквитании» отходить к точке перехода в системе Гамма Дракона.

Экспериментальные «Пегасы» уже скромно удалились к тому времени, никто не стал бы ими рисковать.

Отход «Аквитании» прикрывали только мы.

Здорово пригодились здесь предусмотрительно загруженные наводящиеся ракеты.

Прямо в центре нашей баталии из прыжка вышел корвет класса «Молох» – «Tiamat».

Он расстреливал «Аквитанию» в упор, но здесь мы уже ничего не могли поделать: нам и без того хватало работы, да и что бы мы сделали этому корвету?

Хотя, будь у меня ещё ракеты, можно было бы атаковать его лучевые пушки...

Мы выцеливали бомбардировщики (B) и прикрывали «Аквитанию» от их атак.

Наконец пришла помощь – звено Эпсилон, три «Персея».

Но одновременно с этим появилось звено SB «Nephilim» в сопровождении SF «Basilisk».

Потом объявились четыре SF «Astaroth» и ещё три SF «Basilisk».

Что еще сказать? Обычный бой. Благодаря тому, что мы вовремя уничтожили бомбардировщики, «Аквитания» всё же смогла, пусть с повреждениями, отступить.

А мне по окончании миссии сообщили об очередном переводе. На этот раз в 64-ю бомбардировочную эскадрилью «Raptors».

МИССИЯ 23. (The Kings Gambit) Королевский гамбит

На вооружение 64-й как раз поступили новые образцы.

Во-первых, Альянс научился теперь добывать из газа небулы те самые недостающие химические вещества, которые позволили снова производить пушки Prometeus оригинального дизайна.

Во-вторых, была разработана новая модель среднего бомбардировщика: GTB Artemis.

Именно GTB Artemis нам рекомендовали для проведения следующей миссии.

Но я решил для этой миссии оснастить находящиеся под моим руководством звенья бомбардировщиков Альфа и Гамма испытанными GTB Boanerges и GTB Ursa.

Вместо вооружения, предложенного по умолчанию, я также загрузил в эти машины максимальное количество ракет Cyclops, заняв один слот каждого бомбардировщика самонаводящимися ракетами для защиты от истребителей.

У миссии была своя специфика.

Бош потерпел поражение везде, где только можно, а теперь рвётся в Гамму Дракона, рвётся к Кноссосу – рукотворному порталу.

Зачем ему это – неизвестно, но Альянс устроил ловушку прибывающим в систему Гамма Дракона силам NTF.

У точки перехода в систему Капелла установлены пять мощных стационарных лучевых орудий.

Мы будем рядом.

Наша задача – перехватывать все корабли, появляющиеся из портала, и за время, пока они заряжают свои подпространственные двигатели, чтобы перейти в точку общего сбора, нанести им как можно более серьёзные повреждения или уничтожить их.

Первичная задача: уничтожить все корабли противника.

Это был не бой – это был тир. Я практически не двигался с того места, где поджидал корабли NTF в самом начале миссии. При появлении очередного корабля с эскортом из истребителей я отдавал команду всем звеньям атаковать мою цель. На истребители мы внимания не обращали, ибо время было ограничено – несколько десятков секунд на корабль. Энергию щитов пришлось выставить на максимум.

Господи, да там даже вызвать корабль поддержки времени не было.

Зато... Посмотри, что осталось от твоего флота, адмирал Бош.

Разведке удалось установить координаты точки встречи всех кораблей NTF, и мы спешно покидаем ставшие родными позиции у точки перехода в систему Капелла.

МИССИЯ 24. (The Kings Gambit) Королевский гамбит

Итак, теперь наша основная задача – уничтожение «Айсини», координаты которого засекла наша разведка.

Состав: звено Альфа – четыре бомбардировщика «Артемис», звено Бета – четыре «Мирмидона».

Вооружение: Prometheus GTW-5 (до чего всё же мощная пушка по сравнению со своим урезанным предшественником – 5a), 8 штук «Циклопов», две « Пираньи» (GTM-10 «Piranha»).

Первичная задача: именно уничтожить «Айсини». Но, как обычно, сплошные неожиданности...

Опять «Айсини» ускользнул! Или разведка напутала...

В общем, вместо него мы нашли GTD «Vindicator» и GTT «Venture».

Атаковали, конечно.

В первую очередь при штурме крупных целей нужно уничтожать зенитные турреты и лучевые пушки, выцеливая их клавишей K. Это облегчит работу и нам самим, и нашим тяжёлым кораблям огневой поддержки.

Сразу после начала атаки появилось подкрепление в лице звена Эпсилон 33-й васуданской эскадрильи и GVCv «Hyksos». Совместными усилиями мы уничтожили GTD «Vindicator» и GTT «Venture».

Потом последовательно появлялись ещё несколько крупных кораблей NTF, практически без эскорта. В их уничтожении наше звено тоже принимало посильное участие, вызывая время от времени корабль поддержки для пополнения запаса ракет.

Последним в печальном списке уничтоженных нами кораблей значился NTC «Aeolis».

Потом нам передали сообщение, что NTF начал атаку на Кноссос.

И мы спешно вернулись на базу.

МИССИЯ 25. (Endgame) Эндшпиль

Наша задача – уничтожение бомбардировщиков «Zeus» и «Medusa», атакующих Кноссос.

Состав: звено Альфа – четыре «Мирмидона».

Вооружение по умолчанию: Subach HL-7, 20 ракет «Хорнет», 48 ракет «Торнадо».

По-моему, у нас теперь достаточный выбор оружия, чтобы экипироваться получше.

Единственное – не рекомендовал бы брать новомодную ракету «Инферно». Нельзя взять много, а их грамотное применение требует долгой практики.

Лучше старыми методами. .

И зачем нужен «Хорнет», когда есть «Торнадо»?

Ничего сверхъестественного делать не пришлось. Хотя противников было много. Главное – уничтожать бомбардировщики, не обращая на их истребители прикрытия внимания: их очередь наступит позже.

Первая волна – крейсер NTF «Лойола», звено бомбардировщиков «Зеус» и с десяток истребителей.

Нужно продержаться три минуты.

Потом появляется «Колосс». Дальнейшие усилия NTF по прорыву к порталу не могут быть успешными по определению.

За одним исключением.

За какие-то тридцать секунд, в течение которых на «Колоссе» исправляют внезапный сбой в системах ведения огня, в поле зрения появляется «Айсини».

И проходит через портал.

Преследовать его командование не разрешает...

Итак, настал конец тирании NTF. Повстанцы потерпели поражение. Теперь наша основная задача – найти и уничтожить адмирала Боша, а также обнаружить точки перехода, используемые Шиванами, и уничтожить все их силы, которые при этом встретим.

Мой дневник:

Сюрприз!

Меня снова переводят. На этот раз по программе обмена офицерами с Васуданским Флотом.

Дальше я буду проходить службу на GVD «Psamtik».

С Васуданами.

Боже мой!..

МИССИЯ 26. (The Fog of War) Туман Войны

Комната готовности. Но это комната готовности на GVD «Psamtik».

Увидев её впервые, я долго не мог поверить своим глазам: неожиданная, необычная архитектура, здесь всё... словно живое.

Нас приветствует адмирал Khafre, командир «Psamtik».

Впрочем, речи всех адмиралов во всех флотах всех рас, я думаю, звучат схоже.

Коммандер (это звание) Хабу, командир 203-й эскадрильи, с гордостью сообщил, что эскадрилья служит императору со времен войны между нашими расами.

Недобиток...

Мне доверено возглавить звено Альфа.

Я знаю, что это действительно большая честь.

Васудане – славные товарищи и отличные пилоты. Отчасти поэтому, наверное, все их машины имеют слабое бронирование, зато отличную манёвренность.

Наша ближайшая задача – уничтожить шиванские харвестеры в небуле.

Они охраняются стационарными пушками, которые являются нашей вторичной целью.

Рекомендовано соблюдать осторожность, поскольку взрыв такого харвестера даёт очень мощную взрывную волну.

Вылетаем тремя звеньями на истребителях «Serapis» и «Tauret».

И снова мы в небуле.

«Туман» теперь зелёный. То ли ещё будет...

Ничего не видно, просто двигаемся в изначально заданном направлении и, наконец, видим на экранах радаров харвестер и стационарную пушку.

Противник!

Ну, собственно, да, противник... Звено истребителей «Мара», которые теперь уже не кажутся такими вёрткими. У Васудан хорошие машины. И потом, нас больше...

Двигаемся сквозь туман, поочерёдно расстреливая пушки, харвестеры и истребители их эскорта – по одному звену на харвестер.

Командование заботливо сообщает, сколько пушек и харвестеров ещё предстоит найти.

Помощи запросил GVCv «Tatenen», атакованный шиванскими бомбардировщиками, и мы поспешили на помощь. Бомбардировщиков там было два звена, их мы уничтожили в первую очередь (прицел клавишей B). Потом занялись эскортом – шесть истребителей «Мара», и облако от взрыва последней из них ещё таяло в «тумане», когда поступило экстренное сообщение «Всем, всем, всем! Зафиксирован пространственный прыжок неизвестной конфигурации. Необходимо найти и идентифицировать объект...»

А потом растерянное:

«Аналог сигнала отсутствует в базе данных... Он больше по интенсивности, чем от корабля класса «Супердестроер».

И прорвался другой голос, сжатый, как пружина:

«Всем, всем, всем! Отходите! Отходите на базу! Отходите немедленно...»

Но мы не успели.

Потому что эта неизвестная тварь нашла нас.

Всё вокруг вспыхнуло, словно зажглось солнце, и я не сразу понял, что включились её лучевые пушки

«Tatenen» погиб почти мгновенно. Шиванский корабль исчез внезапно, как и появился.

Мой дневник:

Коммандер Хабу сказал, что меня хвалили не напрасно, что они гордятся моей службой в их подразделении. И добавил: «Мы ещё сделаем из тебя васуданина».

Не выйдет. Это я из вас всех сделаю землян.

Слушали сообщение.

Говорили, что шиванский суперкорабль получил кодовое название «Sathanas» – «Сатана».

Это просто чудовище, он намного превосходит по боевой мощи даже «Колосс», это настоящий Джаггернаут (juggernaut – превосходящая сила. Слово пришло из языка хинди и произошло от jagannath – «Господин Мира»).

Вспоминал ли кто-нибудь при этом пропавшего пилота эскадрильи «Ravens» с позывным Каппа три?..

МИССИЯ 27. (A Monster in the Mist)
Монстр в тумане

Наше положение усугубляется полным отсутствием информации о новом корабле Шиванов.

Моя эскадрилья хочет гордится мной ещё больше – мне поручают проведение разведки.

Я полечу на новом васуданском истребителе-невидимке «Ptah».

Попросил поставить себе нормальную пушку вместо дисраптора Akheton, который был установлен по умолчанию.

Необходимо провести сканирование следующих подсистем: вооружение (weapons), сенсоры (sensors), навигационное оборудование (navigation system), связь (communication system).

Сканирование возможно, если расстояние до системы-цели не превышает 150 метров.

Вот только длина этого корабля намного больше 150 метров, а значит, придётся путешествовать вдоль него.

Процесс таков: после обычного прицеливания по кораблю-цели нужно осуществить прицеливание по нужной системе (при помощи клавиши S), а потом поместить довольно большую красную рамку вокруг этой системы в перекрестие прицела. Потом ждать.

Заработает сканер. Теперь нельзя менять положение в пространстве, пока по изображению цели в левом нижнем углу дисплея ползут полоски, отмечающие работу сканера. Обычно все это занимает пять секунд. Прерванную процедуру придётся начинать с самого начала.

И ещё. Нужно следить, чтобы в центре рамки вокруг цели не было красного крестика, который означает, что цель вне пределов видимости. В этом случае сканирование невозможно.

Это задание будет сниться мне в кошмарных снах. Разноцветный туман небулы, вспышки молний, яркие настолько, что нельзя было прочитать данные по целеуказанию. Я изменил цветовую гамму дисплея на такую тёмную, какую только было возможно (клавиша F2 прямо по ходу миссии) – стало чуть легче. Положение осложнялось тем, что на всё было пять с половиной минут, по истечении которых SJ «Sathanas» должен был совершить пространственный прыжок.

И «Sathanas» двигался.

Спереди зайти не удалось – там дежурило звено Libra въедливых до неприличия истребителей «Мара».

Тогда я выбрал целью систему связи и вышел на неё.

Где-то у кормы «Сатаны» шёл бой. Там отвлекал огонь на себя GVCv «Maahes».

Я сканировал систему за системой: **связь, оружие, сенсоры, навигация**. Не знаю, что бы со мной стало, выбери я другую очерёдность действий. В этом порядке их, по крайней мере, было легче найти, да и подбираться к ним тоже легче.

Наводка сбивалась, то и дело приходилось начинать заново из-за движения большого корабля и столкновений с ним, из-за эпизодических попаданий лучевых пушек, спасаясь от которых приходилось прижиматься вплотную к корпусу Джаггернаута, рискуя разбить хрупкий истребитель о его обшивку.

SJ «Sathanas» был огромен, в его складках и обводах можно было заблудиться.

Сканируя систему навигации, я спрятался под какой-то **выступ** рядом и только так спасся от очередного истребителя.

Что они там врали про мою невидимость? Не нужно стрелять и попадать напрямую в поле зрения врага?

Всё было сделано! Я уже должен был быть на пути домой. Я уже...

Командование вышло на связь и предложило – конечно же, только при моём искреннем желании! – выполнить ещё одно задание.

Уничтожить несколько – сколько получится – пушечных туррет, чтобы учёные могли оценить степень бронирования Джаггернаута.

Ах, вы...

Я подорвал две и был уже чуть жив, когда «Sathanas» активизировал подпространственный двигатель и прыгнул.

Мой дневник:

Совершенно неожиданно, это было неожиданно приятно – получить васуданскую медаль.

МИССИЯ 28. (Speaking in Tongues)
Знание языков

Итак, учёные пришли к малоутешительному выводу, что победа над SJ «Sathanas» возможна.

Малоутешительному, потому что для этой совсем не гарантированной победы теоретически требуется суммарная огневая мощь всех самых сильных кораблей Альянса.

Конечно, есть ещё «Колосс» – резерв, «последняя надежда».

Мы намерены заманить Джаггернаут в ловушку.

Будет использована тактика, сработавшая однажды с адмиралом Кофом.

Сначала мы атакуем SC «Rephaim». Наша задача – уничтожить истребители эскорта и вызвать бомбардировщики (звено Дельта), далее – обеспечивать их поддержку, переключив своё внимание на зенитные пушки.

По возможности будет направлена помощь – звено истребителей Сигма.

На вооружение поступили улучшенные ракеты TAG с визуальной системой самонаведения. Уничтожение помеченных ими целей обеспечит GVCv «Sopedu».

Основные наши силы не появятся, пока не появится «Сатана».

SC «Rephaim» должен позвать на помощь.

Первичная задача: уничтожить все шиванские корабли.

Но всё пошло не по плану.

Начать с того, что едва мы приблизились к SC «Rephaim», как зафиксировали его радиопереговоры.

Они велись на канале Альянса!

Потом невдалеке был обнаружен «Айсини», от атак на который командование приказало воздержаться, чтобы не ставить под угрозу основную задачу.

Мы начали запланированную атаку.

«Айсини» тем временем активизировал подпространственный двигатель и исчез.

Что дальше?

Watch your six, и осторожнее с уничтожением лучевых пушек – лучше это делать сразу после их выстрела, пока идёт перезарядка. Взять в прицел ближайшую туррету – клавиша K, ближайшую цель, ведущую по тебе огонь, – R.

Ракеты TAG – хотите, чтобы ваш истребитель имел огневую мощь корвета? Этими ракетами, используя их по штучке, нужно время от времени метить все крупные цели, тогда GVCv «Sopedu» сможет уничтожать врага, оставаясь сам вне пределов его досягаемости. Можно и вовсе спокойно висеть в пространстве, подальше от боя, периодически обновляя TAG, – успех будет обеспечен.

Мы уничтожили «Rephaim». Но сразу появился SC «Thaumiel».

Нам на помощь направили GVCv «Thutmose».

После гибели SC «Thaumiel» – короткая передышка. Можно вызвать корабль поддержки, просто нет смысла.

Вскоре появится SCv «Golab» в сопровождении нескольких звеньев истребителей. Но нам не удастся завершить этот бой.

Потому что «Sathanas» не попался в ловушку.

Он движется к точке перехода в систему Гамма Дракона.

Мы отозваны для организации обороны.

Мой дневник:

Несмотря на напряженность обстановки, среди экипажа не стихают разговоры по поводу странных бесед, которые адмирал Бош на наших глазах вёл с Шиванами.

Возникла даже версия, что адмирал Бош – Шиванин.

Посмеялся... А потом подумал: что, разве кто-нибудь видел Шиван в лицо?

МИССИЯ 29. (A Flaming Sword)
Огненный меч

Шутки кончились. Дело безвестного пилота пропавшего без вести звена эскадрильи «Ravens» живёт и побеждает.

Командование приняло решение уничтожить Кноссос.

Для этого будет использовано несколько экземпляров экспериментальной мезонной бомбы.

Наша задача – очистить область портала от кораблей Шиванов.

Для огневой поддержки выделен корвет «Renenet»

Первичная задача: обеспечить уничтожение портала Кноссос.

Вторичная задача: уничтожить все вражеские цели.

Не допустить уничтожения мезонной бомбы до её детонации.

Защитить «Renenet», но на деле это он будет нас защищать.

Вместо предложенного по умолчанию GVF «Tauret» я взял более скоростной GVF «Horus», поскольку, защищая мезонную бомбу, желательно всё же к моменту взрыва находиться от неё на расстоянии не меньше, чем 3000 метров. На более близком расстоянии она уничтожает любой малый корабль.

Мы возле Кноссоса. Вдалеке маячит несколько шиванских истребителей, и у нас нет времени ждать. Я заманиваю их к корвету «Renenet». Это просто – ввязаться в бой и сделать вид, что убегаешь. «Renenet» разберётся...

Появляется первый транспорт с мезонной бомбой – Лямбда 1.

Потом – два звена истребителей «Мара» и «Астарот».

Я со своим звеном прикрываю транспорт и покидаю область портала вместе с ним.

Появляется ещё дюжина шиванских истребителей и пытается нас преследовать.

Вот только мы удаляемся от портала, а они к нему приближаются. С противоположной стороны.

Извините, ребята, не до вас.

Потому что уже начался отсчёт секунд до взрыва.

Экспериментальная бомба успешно взорвалась – это уже удача, но Кноссос цел.

Зато ни одного вражеского истребителя во всей округе.

Ненадолго, конечно. Они появляются всё время. Командование отдаёт приказ охранять транспорты Лямбда 2 и Лямбда 3 до тех пор, пока они не установят свои экземпляры мезонной бомбы и не покинут точку взрыва. К нам на помощь направляют звено Эпсилон – три GVF «Thoth». Им я и отдаю приказ на охрану транспортов. А сам мотаюсь возле корвета «Renenet» и, видимо, представляюсь истребителям Шиванов лёгкой мишенью, потому что они летят сюда, как бабочки на огонь. И под огнём корвета так же, как бабочки, гибнут. Я в меру сил им в этом помогаю.

Потом поступает вовсе безумный приказ – охранять мезонную бомбу, потому что она привлекла внимание Шиванов.

Сразу замечу, что на GVF «Horus» при максимальной энергии двигателей и постоянном использовании форсажа реально преодолеть требуемые 3000 метров примерно за 20-25 секунд.

Так что совсем уж к бомбе лучше не приближаться, а снова издали заманивать любопытных шиванских пилотов под огонь корвета «Renenet».

Отсчёт. Очередной взрыв, который разрушил-таки Кноссос.

Для нас это не является невосполнимой потерей – учёные имеют всю необходимую информацию, чтобы его воссоздать.

Для нас это не является спасением от угрозы тотального уничтожения.

Потому что рядом с разрушенным порталом сквозь обычную пространственную воронку в систему Гамма Дракона медленно входит «Сатана».

МИССИЯ 30. (Bearbaiting)
Травля медведя

Кноссос не создавал новую точку пространственного перехода. Он делал возможным путешествие через точку уже существующую, но нестабильную.

И свою работу он делал хорошо.

Так хорошо, что даже его разрушение не заставило снова закрыться точку перехода в системе Гамма Дракона.

Нам это будет дорого стоить.

Теперь вся надежда на «Колосса», но пока он не имеет шансов в поединке с «Сатаной».

«Сатану» нужно ослабить.

Если уничтожить хотя бы две передние лучевые пушки Джаггернаута, то такой шанс появится.

Первичная задача: уничтожить передние лучевые пушки SJ «Sathanas» N1, N2, N3, N4.

Вторичная задача: уничтожить передние зенитные батареи.

Мы провалим миссию, если не уничтожим хотя бы две лучевые пушки.

Для их уничтожения нам выделено самое сильное тактическое оружие Альянса – торпеды «Helios».

Вооружение: 10 ракет «Trebuchet», четыре торпеды «Helios», пушки Mekhu и Akheton (пересмотру не подлежит).

«Helios» имеют очень малую собственную скорость, поэтому их применение напоминает применение свободнопадающих бомб. Чем выше скорость корабля-носителя в момент их запуска, тем больше скорость этих торпед. И тем лучше эффект.



«Trebuchet» – очень мощные ракеты большого радиуса действия. Для уничтожения истребителя обычно хватает одной ракеты.

У нас всего 3 минуты 40 секунд на выполнение основного задания. После чего «Сатана» достигнет точки перехода к системе Капелла.

Он движется навстречу. Жутко, неотвратимо, неспешно. Ну, а нам надо спешить.

Альфа 2 командует без моего участия. Звену Дельта заняться зенитными батареями, остальным – атаковать главные лучевые пушки Джаггернаута.

Ракеты выставлены на парную стрельбу (Shift-(/)). Зависаю на месте и расстреливаю ракетами «Trebuchet» всех, до кого можно дотянуться.

Полный ход и форсаж.

Клавишей К выбираю цель – одну из лучевых пушек (beam turret).

Нет, нет, о дополнительных задачах лучше сразу забыть.

Все мои васуданские друзья будут сбиты зенитками «Сатаны».

На одну лучевую пушку требуется две торпеды.

А корабль поддержки просто не успеет прибыть раньше, чем Джаггернаут достигнет точки перехода.

После уничтожения второй пушки я сразу гашу скорость и вызываю-таки корабль поддержки, глядя, как SJ «Sathanas» совершает пространственный переход.

Меня переполняет восторг – всё удалось! Ну, почти всё...

«Сатана», «Сатана», мы ещё встретимся...

Ещё ничего не кончилось, однако.

Пришла помощь – звено Гамма и GVCv «Thebes». Группа встречающих для дестроера «Beleth», который скоро прибудет.

Где же, наконец, носит корабль поддержки?

«Beleth» уже здесь. Уже идёт бой. Его сопровождает пара звеньев истребителей, но нам не до них. Щиты на максимум. Через три минуты «Beleth» тоже скроется в подпространстве, так что счёт идёт на секунды. Что бы там ни говорило командование насчёт первичной задачи по уничтожению лучевых пушек дестроера, а если он всё же уйдёт отсюда в прыжок, то нам голову снимут. Здесь важно не отпускать гашетку пушек даже в процессе обстрела дестроера торпедами и ракетами «Trebuchet». Время, время...

Потом наступает черёд шиванских истребителей. И скоростной маневренный бой кажется уже просто медленным танцем...

Командование сообщает: «Колоссу» срочно требуется помощь в системе Капелла.

МИССИЯ 31. (High Noon) Пик полудня

Господи, что Васудане, что земляне...

У ответственных лиц хватило ведь времени сунуть мне какой-то наградной знак и

даже скороговоркой пробормотать поздравительную речь.

А вот времени на выбор кораблей и оружия нам не дали.

Тем не менее, Командование не преувеличивало – помощь «Колоссу» действительно требовалась.

Потому что даже две лучевых пушки Джаггернаута – это слишком много.

Первичная задача: помочь «Колоссу» нейтрализовать SJ «Sathanas».

Это была битва гигантов, свидетелями которой оказалось только наше звено Альфа: трое Васудан и я.

Были и ещё свидетели – звено шиванских истребителей, на которое в самом начала миссии пришлось истратить весь запас ракет «Trebuchet», потому что истребители эти здорово мешали выполнению основного задания – уничтожить оставшиеся лучевые пушки «Сатаны».

Занимаясь истребителями, лучше держаться от «Сатаны» подальше, лучше вообще не трогаться с места, выцеливая их головками самонаведения ракет.

Потом всё просто. Мы миссию начали в позиции, идеальной для атаки на уцелевшие лучевые пушки.

По необходимости пополняем запас ракет и поддерживаем «Гелиосами» атаки «Колосса».

Умри, «Сатана»!

МИССИЯ 32. (Return to Babel) Возвращение в Вавилон

Итак, теперь мы убедились, что с «Колоссом» нам нечего бояться. Нашей главной задачей на настоящий момент станет поимка адмирала Боша. «Psamtik» возглавит специальную группу.

Теперь известно, что Бошу удалось исследовать технологию связи Шиванов Война, развязанная NTF, была лишь дымовой завесой его планам.

Планам, которые строились на организации альянса с Шиванами.

Разведка засекла место рандеву Боша с шиванскими транспортами. Место встречи охраняют шиванские крейсера «Sammael» и «Azmedaj».

Крейсера нужно уничтожить, после чего для захвата «Айсини» будет направлена абордажная команда на GVT «Qeb».

Первичная задача: захватить «Айсини» с образцом технологии ETAK.

Вторичные задачи: уничтожить крейсера «Sammael» и «Azmedaj».

Вооружение: рекомендую поставить сочетание пушек, лучшее на данный момент – Maxim + Circe. При стрельбе из пушки Maxim истребитель сильно вибрирует. Избежать этого можно, переключившись на вид «от третьего лица».

Воспоминания...

Мы в небуле. «Айсини» впереди, в 1200 метров. Место рандеву охраняет звено истребителей «Мара». Заметив нас, Шиване реагируют неожиданно. Они начинают расстреливать «Айсини».

Оттуда просят помощи, сообщая попутно, что Бош с группой приспешников перешёл на корабли Шиван и активизировал систему самоуничтожения «Айсини».

Сначала следует выбить истребители, они очень агрессивны. После можно подойти вплотную к крейсерам и расстрелять их из новых пушек.

Потом появляются бомбардировщики «Nephilim», два звена. Их охраняют истребители «Basilisk».

Истребители всё прибывают: несколько звеньев «Мар» и «Астароты».

Отвлекаться некогда.

По ходу дела появляется транспорт, GVT «Qeb», и командование приказывает его защитить. Впрочем, лучшая защита – это уничтожение истребителей. Просто держимся к транспорту поближе.

Стыковка с «Айсини». Все выжившие – на борту транспорта.

Нужно не пропустить появление шиванских бомбардировщиков.

Потом можно заняться истребителями их эскорта.

После самоуничтожения «Айсини» и благополучного отбытия транспорта нам разрешают вернуться на базу.

Но истребителей вокруг ещё полно, и не тащить же обратно запас ракет?

Воспоминания... Вспоминая вслух, я становлюсь военным преступником. Не верите?

Мой дневник:

Нас предупредили, что разглашение любых сведений об этой миссии будет расцениваться как воинское преступление.

Бош скрылся.

МИССИЯ 33. (Straight, No Chaser)

Наш разведчик обнаружил транспорт, на борту которого находится адмирал Бош.

Транспорт нужно найти и обездвижить, для чего на истребитель установлена пушка «Akheton».

Но она не пригодится нам в этой миссии.

Вооружение: пушки Maxim + Circe, ракеты – по предпочтениям.

Снова в «супе», густо приправленном молниями. Летим на перехват. Из тумана медленно вырастает огромное сооружение... Кноссос? Вернее, Кноссос-два...

Поступает приказ уничтожить всех врагов вокруг и взять портал под контроль.

Это непросто – рядом крейсер SC «Dahoka», но при необходимости можно вызвать помощь (звено Дельта).

Лучше так и сделать, потому что появляется ещё один крейсер – «Sephiroth».

После уничтожения крейсеров командование направляет к нам GVD «Psamtik». Но тот выходит из подпространства в стороне, на расстоянии 9000 метров. Сбой, вызванный полем портала. Приказ – прикрывать «Psamtik», и мы спешим туда.

Как вдруг с васуданского дестроера фиксируют невдалеке выход из подпространства.

И спокойный до дрожи голос произносит в затихшем вдруг эфире:

– Кофигурация сигнала... соответствует SJ «Sathanas». Повторяю – это «Сатана»!..

Мой дневник:

«Psamtik» погиб. Нашим звеньям передали координаты GVD «Memphis», который нас и принял на борт. Отдан приказ о немедленном всеобщем отступлении из системы Капелла.

МИССИЯ 34. (Argonautica) Аргонавтика

«Аквитания» повреждена в бою с превосходящими силами. Враг уничтожен, но теперь она беззащитна даже перед звеном истребителей.

К ней направляется ремонтный корабль «Argo» под охраной крейсера «Агриппа».

Первичная задача: прикрывать «Аквитанию» от атак бомбардировщиков до тех пор, пока она не покинет небулу.

Идём одним звеном.

Сначала нужно уничтожить шесть истребителей «Мара», которые всё это время не давали «Аквитании» покоя.

Потом появляется SCv «Abaddon», и «Аквитания» просит уничтожить его лучевые пушки.

Этот корвет радар не может засечь, поэтому приходится искать его по лучу пушки в момент выстрела.

Потом – обратно к «Аквитании». Удаляться от неё невыгодно – лишаешься поддержки корабельных зениток – и опасно, потому что можно упустить момент атаки бомбардировщиков.

Кружимся рядом и выцеливаем бомбардировщики, проверяя их наличие поблизости периодическим нажатием клавиши B.

Появляется звено бомбардировщиков «Nahema». Потом приходит подкрепление – звено Дельта, появляются GTC «Агриппа» и ремонтник «Арго».

Дельте лучше сразу дать задание на охрану «Арго», чтобы не разрываться пополам.

Поочерёдно появляются несколько звеньев шиванских бомбардировщиков «Taurvi».

«Аквитания» починилась и теперь движется к точке перехода.

Снова появляются «Taurvi».

Осуществляем перехват сами или силами звена Эпсилон (три «Персея»), только что прибывшего на помощь. Поручаем им охрану «Аквитании».

Появится ещё несколько SB «Nephilim», но они скорее всего погубят себя, напав на «Агриппу».

«Агриппа» совершает пространственный прыжок.

Дальше постоянно появляются свежие звенья бомбардировщиков «Nahema», которые нужно перехватывать, вызывая в минуты затишья корабль поддержки.

«Аквитания» спасена, и мы можем уходить, но этого лучше не делать, если рядом есть ещё целые бомбардировщики «Nahema» – могут уничтожить в момент перехода.

Уничтожим их сами.

Мой дневник:

Меня снова переводят на «Аквитанию» в качестве командира 70-й эскадрильи «Синие львы».

Прощание. Высший васуданский орден. «Поздравляю, землянин».

Это странно, но... Я буду скучать.

Да, ещё меня ждёт срочное сообщение от командования специальных операций...

МИССИЯ 35. (As lightning fall) Как удар молнии

«Лейтенант Снайпс жив, – гласили сухие строчки казённого послания. – Транспорт, на котором он находится, осуществляет неуправляемый дрейф в глубине небулы. Вам предлагается принять участие в операции по его спасению».

Теперь я тоже «Череп». Временно зачисленный в эскадрилью «Skulls» пилот.

Мы полетим в небулу, где уже нет наших кораблей, потому на поддержку рассчитывать не приходится. В небуле бушует электромагнитный шторм, так что рекомендовано взять ракеты Tempest и Rockeye, остальные ракеты просто не смогут навестись на цель.

Наша задача – по радиолокационным маякам найти GTT «Grall», зачистить от противника окружающее пространство и вызвать транспорт поддержки Лямбда 1.

Состав: звено Альфа – 4 истребителя «Erinyes»

Вооружение: лучше взять пушки «Кайзер». Ракеты – Tempest или Rockeye.

Мы в небуле, рядом с маяком N1. Красное марево кружится перед глазами. Здесь можно плутать вечно...

Маяк N2 находится прямо по курсу. Он заметен на экране радара в виде мерцающей синей точки. Возле маяка нас поджидают истребители Шиванов. Если ввязаться с ними в бой, то можно сбиться с курса.

Есть маленький секрет. Каждый маячок похож вблизи на модель истребителя с крылышками.

Этот маленький истребитель словно бы летит в направлении следующего маяка.

Если аккуратно пролететь между его «крылышками», как в воротца, то получаешь практически точное направление на следующий маяк. Чтобы в эти «воротца» пройти, свой истребитель – при необходимости – можно крутить вокруг собственной оси нажатием клавиш 7 и 9 на цифровой клавиатуре. Через 300-500 метров полёта в правильном направлении на радаре появляется очередная неверная и мерцающая точка – следующий маяк. Всего их семь или восемь.

Электромагнитные разряды то и дело сбивали наводку системы прицеливания.

Мы нашли Снайпса. Его транспорт атаковали несколько шиванских истребителей и – очередная странность – несколько «Геркулесов».

Перебили всех, стараясь не потеряться в грозовом тумане.

Вызываем транспорт, охраняя место встречи.

Появляется ещё волна Шиванов. Главное – бомбардировщики.

Транспорт уходит на базу, и нам тоже пора, но сначала посбиваем все оставшиеся истребители «Мара».

Просто так. На GTF «Erinyes» это одно удовольствие.

Мой дневник:

Вручая мне «Крест за Секретные Операции», Снайпс сказал: «Я благодарен тебе за спасение своей жизни больше, чем Командование благодарно тебе за доставленную мной информацию. Имей я больше звёзд на погонах, то вручил бы тебе высшую награду, какая положена за службу у нас – «Медальон Секретной Службы»... Не могу. Но зато рекомендую тебя для участия в одной совершенно самоубийственной операции...»

Позже я спросил Снайпса – почему он рекомендовал именно меня?

«Хочу, чтобы ты всё же получил этот «Медальон», – улыбнулся он в ответ. – Если останешься жив».

Форма благодарности, надо полагать...

МИССИЯ 36. (Into the Lion's Den) В логово льва

...Не поверил своим ушам. Мы полетим на истребителях «Мара».

Нам предстоит выяснить, что находится «по ту сторону» портала Кноссос 2, обнаруженного Васуданами в небуле.

У нас ровно 15 минут, ни секундой больше или меньше. Точнее, будет ещё 15 секунд сверх лимита на обратный прыжок через портал. Кто не успеет – останется на «той стороне».

Состав: звено Альфа – 4 истребителя «Мара».

Вооружение: пушки «Кайзер», ракеты Rockeye (предпочтительно).

– Вниз, вниз, вниз! Используй форсаж, пилот!

Чуть не столкнулись. Весёлое начало. Мы совершали прыжок из небулы неизвестно куда. А отсюда как раз собирался стартовать очередной Джаггернаут.

Огляделись вокруг и...

Ровным рядком вдалеке маячили ещё Джаггернауты. Шесть.

Потом появился ещё один – семь!

Главная задача у нас теперь одна – уцелеть и рассказать обо всём Командованию.

Новое задание – исследовать непонятные шиванские приборы, в целеуказателе обозначенные просто SC 1, 2, 3. Что-то вроде больших мельниц.

Время, время... На форсаже – к той, что поближе. Всё, раскрываемся, эти штуки надо уничтожить.

Это непросто, очень уж они прочные. Нужно не попасть в их вращающиеся лопасти, эпизодически отпугивать истребители противника ракетами (с Rockeye это не занимает много времени). Нужно держаться от этих штуковин подальше, когда они будут взрываться.

При попадании в их взрывную волну прочность корпуса твоего истребителя падает на 40-50%.

И нужно передвигаться от одной «мельницы» до другой.

Всю энергию – двигателям.

Время, время, время...

Ровно по истечении пятнадцати минут нужно оказаться в точке перехода обратно к Кноссосу 2 в небуле и по команде активизировать подпространственный двигатель.

Мой дневник:

Кто-то с большими звёздами: «Мои поздравления, пилот. С таких заданий обычно не возвращаются...»

И пожатие руки...

Чёртов Снайпс!

Однако вот он, «Медальон»...

МИССИЯ 37. (Exodus) Великий исход

Девять Джаггернаутов класса «Сатана» вошли в систему Капелла. Они не атаковали наш флот, они держат курс к звезде. Ничего хорошего от этого мы, конечно, не ждём.

Я теперь командир эскадрильи 70-й «Синие Львы» с наивысшим уровнем доступа ко всем кораблям и вооружению.

Наше ближайшее задание: эскорт гражданского конвоя к точке перехода из системы Капелла.

Состав: звено Альфа – 3 истребителя «Erinyes». Но я взял GTF «Ares» («Арес»).

Вооружение: пушки «Кайзер». Для «Erinyes» рекомендуются ракеты «Торнадо».

Свой GTF «Ares» я под завязку забил ракетами «Trebuchet».

Будет доступно подкрепление – звено Тета.

Первичное задание: эскортировать транспорты Лямбда 1 и Лямбда 2 к точке перехода в систему Эпсилон Пегаса. Защитить медицинский корабль «Vesalis».

Вторичное задание: защитить карго «Сулла».

Уничтожить все вражеские цели в пределах досягаемости.

Стоит нам появиться, как гибнет корвет «Nebtoo», единственная защита конвоя.

Лучше сразу вызывать подкрепление, всё теперь на нас...

Рядом – наша первая цель: шиванский корвет «Молох».

Потом появляется крейсер Шиванов «Gibborim», с уничтожением которого тоже нельзя тянуть.

В этом помогут пушки «Кайзер» и сверхтяжелая броня «Ареса».

Дальше нужно держаться поближе к транспортам и быстро реагировать на появление бомбардировщиков и запущенных ими тяжёлых ракет (клавиша B). Ракеты Trebuchet эффективны на расстоянии до 4000 (!) метров. При стрельбе двумя ракетами одновременно про цель можно сразу после выстрела забыть и переключаться на следующую. На вражескую тяжелую ракету достаточно и одной «Trebuchet».

Потерь, скорее всего, всё равно не избежать...

МИССИЯ 38. (Dunkerque) Дункерк

Эвакуируется штаб-квартира 3-го Флота в системе Капелла. Мы прикрываем эвакуацию персонала с базы, которая после этого будет уничтожена.

Персонал перейдёт с базы на борт транспортов Лямбда 1 и Лямбда 2, которые должны доставить людей на GTD «Messana».

Состав: звено Альфа – 4 истребителя «Erinyes»

Нас также встретят истребители, приписанные к базе.

Вооружение: по усмотрению. Рекомендуется взять пушки «Кайзер» и ракеты «Торнадо».

Итак, с нами звено Дельта – 4 штурмовика «Геркулес II».

Им стоит сразу дать задание на охрану транспорта Лямбда 1.

Сами же занимаемся охотой за истребителями и перехватом бомбардировщиков на дальних подступах. К базе не стоит слишком приближаться: она загородит обзор и сектор обстрела.

Отслеживаем ситуацию с дистанции.

На фоне солнца Капеллы повисли чудовищные тени...

Джаггернауты, их там уже несколько десятков. Их даже больше, чем бомбардировщиков, атакующих базу.

А мы и эту атаку сдерживаем с трудом.

Бомбардировщики всех мастей появляются постоянно, по 1-2 звена в сопровождении истребителей.

Появляется транспорт Лямбда 2. Даём звену Дельта команду охранять его.

После его стыковки с GTD «Messana» и благополучного отбытия дестроера базу взрывают.

Лучше не быть к ней слишком близко.

После взрыва нам разрешат вернуться на базу.

МИССИЯ 39. (Their Finest Hour)
Их лучший час.

Мы отступаем из системы Капелла. Вокруг солнца Капеллы расположилось более 80 Джаггернаутов. Вокруг них нарастает интенсивность поля неизвестного происхождения.

Командование планирует закрыть точку перехода из системы Капелла в систему Эпсилон Пегаса.

Когда-то точку перехода в Солнечную систему закрыл взрыв шиванского дестроера «Люцифер» во время перехода. Теперь роль Люцифера сыграет списанный дестроер «Бастион», загруженный мезонными бомбами.

Для проведения этой операции проводится отвлекающий манёвр, в ходе которого группа кораблей, возглавляемая «Колоссом», завяжет бой с Шиванами в другой части системы Капелла.

Мы обеспечиваем прикрытие.

Первичные задачи: уничтожить все истребители в пределах досягаемости.

Вторичные задачи: уничтожать другие цели по своему усмотрению.

Состав: звено Альфа и Бета – по 4 истребителя «Erinyes», звено Гамма – 4 истребителя «Персей».

Вооружение: пушки «Кайзер», ракеты «Торнадо».

С самого начала миссии нам отдали приказ не приближаться к крейсерам противника, а сконцентрироваться на истребителях, которых, впрочем, было немного.

Нам прислали небольшое подкрепление: два васуданских корабля.

Сначала мы завязали бой, уничтожив шиванские фрейтеры в пределах досягаемости.

Потом от точки перехода в систему Гамма Дракона стали появляться вражеские корабли...

Один за другим.

Ими занимались GTC «Aeolis», GVC «Mentu», GVCv «Sobek».

Я оставил одно звено для прикрытия «Колосса» и вместе с остальными подключился к уничтожению шиванских крейсеров, выползавших из портала.

Время от времени приходилось отвлекаться на истребители и бомбардировщики Шиванов.

Через десять минут прибывает помощь – ещё звено истребителей и звено тяжёлых бомбардировщиков, что очень кстати.

Потом в стороне, возле «Колосса», появился вдруг шиванский дестроер класса «Равана».

«Равана» – не Джаггернаут, «Колосс» играючи разделался с ним.

А потом появился Джаггернаут. Всего один.

И «Колосс» погиб – меньше чем за минуту.

Наша помощь нужна «Бастиону». Мы возвращаемся на базу.

МИССИЯ 40. (Clash of the Titans II)
Битва Титанов II

Начинённый мезонными бомбами «Бастион» находится на пути к точке перехода в систему Эпсилон Пегаса и подвергается массированным атакам бомбардировщиков.

Мы послужим ему прикрытием.

Состав: звено Альфа – 4 истребителя-штурмовика «Геркулес II», звено Бета – 4 истребителя-штурмовика «Геркулес II», звено Гамма – 4 истребителя «Персей».

Боже мой! Они что, с ума посходили?

На правах командира эскадрильи я поменял состав звеньев.

Два звена – Альфа и Бета – были укомплектованы GTF «Арес» с максимальной загрузкой ракетами Trebuchet (24 штуки) и пушками «Кайзер».

Гамма получила истребители «Erinyes».

«Арес» – тяжёлая машина, но ведь нам за бомбардировщиками не гоняться?

Они прилетят сами.

Что сказать насчёт конвоя?

«Бастион» был уже очень сильно повреждён, но цель была близко.

Нам нужно было продержаться 10 минут.

Мы старались не удаляться от «Бастиона», пользуясь преимуществом ракет Trebuchet – невероятной дальностью поражения целей.

По возможности часто вызывали корабль поддержки. Старались уничтожать бомбардировщики – множество, всех типов и мастей – на дальних подступах.

Если не получалось, то уничтожали сначала пущенные ими торпеды и бомбы, а потом и их самих. На бомбардировщик хватало двух ракет Trebuchet, на торпеду или бомбу – одной.

И мы добились своего.

Взрыв «Бастиона» закрыл портал.



МИССИЯ 40, часть 2.
(Clash of the Titans II) Битва Титанов II

Великий исход. Мы охраняем транспортные конвои, держащие курс на точку перехода в систему Вега. Когда пройдёт последний из них, этот портал тоже будет закрыт. GTD «Nereid» ждет своего часа.

Мы попали сюда прямиком от уже уничтоженной точки перехода, так что я всё ещё управляю «Аресом». Соответственно, вооружение и тактика охраны конвоя у меня прежние.

Враг всё прибывал. Вместо уничтоженных боевых машин появлялись новые.

В портал проходил уже третий конвой.

Пришла помощь – GTC «Спарта».

Ровно через 11 минут 50 секунд после начала миссии поступило сообщение о небывалом всплеске энергии в районе солнца системы Капелла.

Оно превращалось в сверхновую.

Через 12 минут 10 секунд после начала миссии был отдан приказ:

– Всем, всем, всем! Немедленно покинуть систему Капелла. Всем пилотам немедленно двигаться к точке перехода в систему Вега и активизировать подпространственные двигатели...

Приказ немного запоздал. Потому что ещё через 8 секунд система Капелла превратилась в одну пылающую звезду.

Джаггернауты взорвали солнце.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Что же. Здесь возможны два варианта. Первый – это что я геройски погиб, прикрывая наше отступление из системы Капелла.

Второй – это что я совершенно случайно оказался рядом с точкой перехода и успел совершить пространственный прыжок в систему Вега.

Выбирайте любой, но посмотрите оба.

Взрыв сверхновой закрыл портал из системы Капелла в систему Вега и отрезал Шиван от остальной Галактики.

Мы в безопасности на время, а возможно, и навсегда. Мы не только потеряли многих друзей, но и получили подарок – умение создавать порталы. Это наша возможность вернуться домой.

Хотя в будущее трудно заглянуть...

Александр «Kennet»

SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN



Страшней вампира, выпивающего кровь, может быть только Поглощающий души. Брр... Кто-кто, а разработчики с выбором героя явно не прогадали.

Финал явно намекает на грядущее продолжение. Интересно, что задумал повелитель времени?

Вы не поверите, но как иногда достает спасать мир от очередного Темного повелителя. Вековечные спасения принцесс и сражения с огнедышащими драконами также кажутся не столь привлекательными. Что делать? Тут нам на помощь приходят старенькие по сегодняшним меркам вещи вроде Blood Omen: Legacy of Kain. Однако и некоторые старички порой дают фору современным играм с супернавороченной графикой и прочими примамбасами. Сюжет в «Каине» абсолютно нестандартен (это большая редкость, чем кажется на первый взгляд) и непредсказуем, геймплей тоже на высочайшем уровне – это был хит, и хит безусловный. Если бы Blood Omen вышел только для приставки (как изначально задумывалось), то уже одного этого факта было бы достаточно для покупки какой-нибудь идеологически мне чуждой Sony PlayStation.

Итак, в небольшой деревушке темного и дождливого фэнтезийного мира Носгота обретался младший сынок одного из богатых аристократов. Был он горд и заносчив, как и положено представителям благородных семей. Неудивительно, что местным ребятам парень чрезвычайно не понравился. Темной ночью его выгоняют из таверны, у дверей которой уже устроили засаду разбойники. В результате героя спокойно режут на кусочки, и он попадает в инфернальные бездны. Там и произошла встреча с таинственным некромантом Мортанеусом. Тут же состоялась сделка: Каин (так звали парня) получил бессмертное тело вампира, а повелитель душ – опьяненного яростью бойца. С вашей помощью Каин вроде как для спасения мира поочередно зарезал всех конкурентов Мортанеуса. Среди них были такие мощные ребята, как псионик Напраптор, паладин Малек и повелитель времени Мёбиус (упоминания о них есть и во второй части). По пути герою пришлось пробиваться через вражеские армии, побывать в прошлом и переделать настоящее Носгота.

От тяжелого приставочного прошлого игрушке досталась неудобная система сохранения плюс своеобразный, то бишь требующей привыкания интерфейс. Однако за внешне простенькой аркадой хитроумные разработчики спрятали кучу интересных и действительно серьезных вещей. Оказывается, вампир ненавидит воду и жутко боится дождя, солнечный свет тоже ослабляет его. Ночью же, особенно в полнолуние, наш кровосос становился многократно мощнее. Такое пристальное внимание к деталям повседневной жизни героя чрезвычайно радует любого фаната жанра RPG. Приплюсуйте массу заклинаний от магического щита до контроля над телом противника, добавьте возможность обращаться в другие существа вроде волкаоборотня или летучей мыши, выбор оружия и доспехов, причем все названное снаряжение имеет особые преимущества и недостатки! Сложив все в один котел и наполнив его десятком дополнительных ингредиентов, получите симулятор вампира. Как красочно передаются ощущения и чувства главного героя! Порой начинаешь входить его положение и понимать, что житье у кровососов тоже не сахар. То, чем они занимаются, явно не так хорошо, но слишком уж красочно переданы их неизбывные страдания и сомнения.

Что такое вообще ролевая игра, как не симулятор героя с неповторимым характером и мотивами, с биографией и особой моделью поведения, с сильными и слабыми сторонами? Именно оно самое: не меньше, но и не больше... Изменение статистик и рост умений – это уже не самоцель, а необходимая дань существующей реальности, ведь симуляция требует какой-то фактической достоверности хоть нашего, хоть вымышленного, но при этом логичного мира. В теории сверхгениальный ролевик может обойтись и без развития характеристик, главное – чтобы развивались личные качества героя (которые и в цифрах не всегда выразишь). Но это лирическое отступление, призванное доказать, что первая часть «Наследия Каина» остается одной из лучших вещей жанра, впрочем, не без элементов action. Во как загнул! Наверное, оттого, что «Каин» очень необычен и этим интересен... Чего только стоит сама возможность выбора концовки: либо герой уничтожает себя и спасает мир (искупление всего причиненного зла), либо наглым образом становится Лордом вампиров, но обрекает Носгот на неотвратимую гибель.

Оставив выбор концовки на совести геймеров – все равно полностью «правильного» решения нет. Однако сам факт выхода продолжения, Soul Reaver: Legacy of Kain, явно указывает на выбранный Каином путь. Он предпочел второй вариант, создав из павших людских героев бессмертных лейтенантов-вампиров, и с их армиями сровнял с землей большинство вековечных твердынь и цитаделей охотников на нечисть. Осталось несколько людских государств, но и они превратились в бледные копии некогда великих королевств. А тем временем, пока опустошались некогда процветающие земли, лейтенанты совершенствовались и вслед за Лордом Каином получали новые умения и знания. Все шло своим чередом, пока один из этих предводителей малость не поторопился и сдуру не показал, что он развивается чуть быстрее своего повелителя. В подобных случаях у темных созданий не принято разводить долгие дискуссии... Так и есть, разговор был предельно коротким – под ручки и в убийственно эффектный водоворот. К счастью для отступника, одна из первоначальных сил Носгота спасла ему жизнь, но приказала уничтожить Каина и остальных лейтенантов. А в помощь избавила от некоторых слабостей в виде боязни света (но не воды!) и жажды крови, наградив новыми слабостями. По легенде наш герой, Разиэль, поддерживает свое существование в этом мире, питаясь душами уничтоженных врагов.

ОБЩИЕ СОВЕТЫ

Не атакуйте людей, и тогда они не станут трогать и Разиэля. Ежели ударите хоть одного «хорошего» человечка, то настроите против себя всех людей. В этом случае надо побегать и немного переждать – со временем их ненависть пройдет. Впрочем, есть некоторые исключения. Так, в обжитом пауками кафедральном соборе поселились поклонники вампиров. Они одеты в красные с золотом плащи: спокойно пейте их души, это только приветствуется.

Знайте слабости ваших противников. Некоторые из них (вроде нежити-зомби и людей) не боятся солнечного света. Тут

все логично: живущие в воде монстры также не прочь искупаться без всякого вреда для здоровья.

Самая удачная боевая магия – Руна огня, она относительно дешева и способна сразу сжечь пару-тройку вампиров. Руна силы после встречи с Морлоком намного менее приятна, хоть и очень дешева по затратам маны. При выборе магии игровое время останавливается. Не течет время и в призрачном мире, впрочем, там и не действуют физические законы вроде силы тяжести. Никогда не забывайте, что в мире духов невозможно также двигать блоки или открывать двери, для этого надо возвращаться в реальность.

Порой приходится долго возиться с каменными блоками, решая очередную сложную задачку. Бывает интересно, бывает утомительно, но в любом случае больше всего времени отнимают именно такие действия, как перевороты блока с грани на грань. На мой взгляд, удобнее всего следующий порядок действий. Разделим его условно на три этапа. Первый: сначала переворачиваете блок так, чтоб нужная сторона с картинкой (с трубой, с символом) была наверху. Второй: одним движением ставите эту сторону (что была сверху) набок, в нужное направление (ведь как задвинете блок, тот же символ обычно должен оказаться на его внешней стороне). Третий: все завершается парой перекладов с боку на бок (чтоб картинка не стояла вверх головой или боком). Надеюсь, описал все понятно, хотя, конечно, удобнее было бы показать...

СРАЖЕНИЯ

Драться с вампирами даже новичкам не очень-то сложно. Зажмите **S** и, не отпуская клавишу, быстро жмите на **A**. При таком подходе Разизль будет самостоятельно поворачиваться в нужную сторону и никогда не выпустит противника из виду. Правда, движения его станут более медленными, в чем-то более осторожными. Из-за такой медлительности хорошо драться вы сможете только длинным оружием: копьями, посохами, трезубцами. Короткое же оружие типа факела, магического меча или когтей требует чуть более продуманной тактики боя. Поэтому, как немного освоитесь с управлением, отказывайтесь от помощи описанного автонацеливания, а просто бегайте и крутитесь вокруг выбранной твари, почаще ее кусая. Получив способность Силы, старайтесь свести ближний бой до минимума: просто расстреливайте врагов на расстоянии и подходите лишь для решающего удара. В любом случае старайтесь избегать драк, особенно если у Разиэля в руках Soul Reaver. Обидно будет потерять его после первого же пропущенного удара, не правда ли?

Если деретесь с двумя и более противниками, сначала убивайте первого и протыкайте его копьем, затем когтями доведите до кондиции его коллег и лишь потом пейте душу. Иногда тварь можно прибить во время решения задачки, перевернув на нее каменный блок.

Если подкрадываетесь (клавиша **S**) сзади, то бейте сразу протыкающим спецударом. Сей удар сработает также на ошеломленных врагов, хотя никто не мешает попытаться нанизать на копье и здорового противника, но это почти нереально. Больно быстро они прыгают и ловко уворачиваются.

Итак, уничтожать тварей можно сочетанием уже упомянутого суперудара (**F**) с поглощением души (не забывайте подбирать оружие или заново разжигать у костра факелы). У безоружных героев популярны и другие способы: скинуть в воду, бросить на настенные шипы, кинуть в костер или под солнечные лучи. Как правило, все это вампиры не любят и сразу выпускают душу, но некоторые твари даже живут в воде – кидать их туда бесполезно. Иногда попадаются вроде уже знакомые вампиры, но со странным мерцанием маленьких звездочек. Увидев их, сразу сближайтесь для ближнего боя – на расстоянии они секунд за десять просто выпьют душу Разизля.

Кстати, обычные твари, обычно вновь появляются на зачищенных территориях, причем не через некоторое время, а как снова туда вернетесь. Если вы их вновь уничтожите и не выпьете душу, то они исчезнут навсегда. Пользуйтесь этим. Например, разработчики порой явно издеваются, заставляя не только двигать блоки, но и постоянно отбиваться от все новых и новых тварей. После пары таких боев приходится уходить в призрачный мир и снова возвращаться в реальность к задачке. В таких случаях не мучайтесь, а убейте врага и не забирайте его душу (оружие тоже оставьте в теле монстра). Противник окажется на полу, вроде как неподвижный, но в то же время не совсем мертвый. Теперь спокойно возвращайтесь к блокам – новые монстры уже не появятся.

МАГИЯ

Теперь о доступной вампиру магии. По всему миру Носгота разбросано семь Рун (Glyph), все они дают Разиэлю по одной магической способности. Чтобы герой не колдовал слишком часто, его ограничили системой волшебных у. е., что показаны в верхнем левом углу экрана. Изначально у героя только единичка маны, но со временем это количество будет увеличиваться. Система такая: +4 за каждый найденный артефакт магии (всего их пять) плюс за находку Рун. Находка Руны прибавляет к максимальному запасу магической энергии Разиэля (внимание!) ровно столько единиц, сколько их тратится на одно применение соответствующего Руне колдовства. Перезарядка колдовства осуществляется в особых местах со светящимся кругом: самый удобный – в зале первой битвы с Каином. Также можно подбирать синие колдовские сферы, они или выпадают из тварей или хитро запрятаны.

С артефактами выносливости дело обстоит немного иначе. Они бесполезны, и никак не помогают Разизлю, пока их меньше пяти штук. Набрав это число, герой станет заметно живучей, спираль его здоровья при этом увеличится. Очень хорошо помогает, но действует в материальном мире, и только там. Всего артефактов выносливости пятнадцать штук, но находить вы их будете не очень часто. Обычно после каждой новой способности их можно будет достать пару-тройку, не больше.

FORCE GLYPH

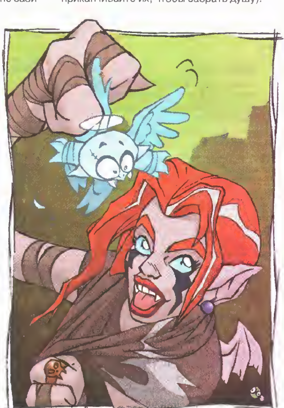
Красная Руна. Стоимость: ед. мана. Силовой удар, который сильно откидывает монстра назад. Подгадайте момент, когда одним толчком реально сбросить вампира в озеро или толкнуть в костер. В отличие от способности Силы, действует на всех врагов, что неподалеку.

STONE GLYPH

Белая Руна. Стоимость: 2 ед. маны. На время обездвиживает стоящих неподалеку врагов. Вы можете убежать, но пронзить оружием и выпить душу никак не получится. Во время действия заклятья они неуязвимы, как камень.

SOUND GLYPH

Фиолетовая Руна. Стоимость: 4 ед. маны. Ошеломляет ваших врагов (быстро приканчивайте их, чтобы забрать душу).





WATER GLYPH

Синяя Руна. Стоимость: 6 ед. маны. Заклинание Воды, на время парализует, хоть и не ошеломляет врагов. От действия Руны Воды обычно твари отходят немного дольше, чем от предыдущей магии. Впрочем, зомби замечены в сопротивлении к действию воды. На них она действует не так губительно.

FIRE GLYPH

Темно-желтая Руна. Стоимость: 8 ед. маны. Сжигает всех оказавшихся в радиусе действия врагов. Очень полезное заклинание, если Разизль безоружен или очень слаб здоровьем. Настоятельно рекомендую любить и жаловать.

SUNLIGHT GLYPH

Светло-желтая Руна. Стоимость: 10 ед. маны. Очень мощная магия. Испепеляет вампиров, причем на большом расстоянии.

СПОСОБНОСТИ

Способность полета. Прыгнув, повторным нажатием клавиши **Пробел** вы заставите Разиэля распустить остатки крыльев. Летать в прямом смысле вы не сможете, но вот планировать на серьезные расстояния – это пожалуйста. Планируйте всегда, когда необходимо преодолевать большие пропасти или ямы.

Способность прохода через решетки работает только в призрачном мире. Из-за этого частенько приходится оставлять оружие в предыдущей комнате. Но есть маленькая хитрость: оружие можно перекинуть через решетку, а затем в материальном мире подобрать его с другой стороны.

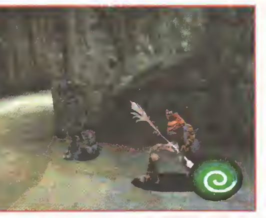
Магический меч **Soul Reaver** – мощное оружие, хоть в дальности уступает копьям и посохам. Плюс: после спецудара не нужно подбирать обратно выпавшее из рук оружие, как это бывает со всякими копьями и посохами. Меч всегда при Разизле в призрачном мире, но в материальном появляется, только если герой еще не был ранен. В реальном мире меч также подпитывает хозяина свежими душами, тем самым не давая ему вернуться в мир духов из-за долгого голодания. Со временем реально найти особый огонь, который превратит меч в Fire Reaver. Не вступая в рукопашную, герой сможет несколькими огненными выстрелами убить любого вампира. При попадании в воду меч погаснет, но никто не запрещает снова зажечь его у абсолютно любого костра.

Способность лазанья по стенам действует только в материальном мире, да и стены надо находить особенные по цвету и с множеством горизонтальных борозд. Способность применяется клавишей, ответственной за прыжок.

Способность Силы в свою очередь дает Разиэлю право кидаться энергетическими импульсами. Осуществляется клавишей броска и совершенно по-разному действует в зависимости от того, есть у Поглотителя душ в руках Soul Reaver или нет. Как только приобретете способность Силы, отказывайтесь от всех видов рукопашного боя. Просто расстреливайте врагов на расстоянии, дабы сразу добить их одним ударом. Если в руках героя есть посторонние предметы (за исключением меча), то их придется бросить. Также способность Силы обычно позволяет двигать на расстоянии каменные блоки без всяких утомительных перетаскиваний.

Способность плаванья получается вами после убийства Рахаба, водяного босса вампиров. От соприкосновения с водой вы не только остаетесь в материальном мире, без малейшего вреда от H_2O, но и можете плавать. Так же, как и прыжки, плаванье реализуется **Пробелом**. Драться в воде почти нереально, поэтому при встрече с врагами сразу выбирайтесь на сушу.

Способность воздействия. Самая последняя из имеющихся возможностей героя и вначале не совсем понятная. Действует так: обегите цель, совершив вокруг нее полный круг, и почувствуете действие этой способности. Сей круг почета обычно приводит к активизации какой-нибудь колонны или статуи. Способность действует и на противников – парализует и ошеломляет их.



ПРОХОЖДЕНИЕ

УБЕЖИЩЕ МАЛКАЯ

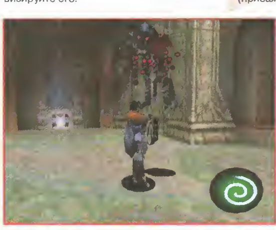
Итак, Разиэль начинает свой крестовый поход против вампиров. Оглянитесь вокруг, и заметите платформу с зеленым дымом. Наступив сюда, вы всегда будете получать более-менее понятные подсказки в прохождении игры. Туннель приведет к порталу, через который вы телепортируетесь в области, где уже побывали. Наступаем на любой из двух кругов у портала, нажимаем **A** и стрелками выбираем нужную область. Пока требуется только активизировать портал: энергетическая стена, закрывшая вход к коридор, исчезнет. В следующем зале Разиэль должен поглотить (**D**) несколько душ, то есть зеленых дымовых сгустков, пока полностью не вылечится. Прыгайте по блокам (**Пробел**) и совершайте парочку высоких прыжков (сначала садимся на карточки – **C**, а затем прыгаем – **Пробел**).

Чтобы преодолеть пропасть, прыгаем и сразу же нажимаем **Пробел**, чтобы крылья Поглотителя душ позволили ему парить. Только не отпускайте **Пробел**, пока не приземлитесь. Новое задание: победить двух местных зверьков-»падальщиков». Смотрим раздел «Сражения». Как дойдете до круга из колонн, ровно в центре его увидите магический круг – это точка перехода в материальный мир. Вставьте прямо на него, нажмите **Enter** для выбора заклинаний (пока оно у вас одно) и колдуйте клавишей **A**. Если жизней у вас по максимуму, то попадете из призрачного мира в материальный. Если здоровья не хватает, то рядом есть готовые к употреблению души.

Внимательно посмотрев наверх, можно заметить нишу: там лежит **первый артефакт выносливости**, пока только запомните его нахождение. От колонн есть один путь в горный проход, а вход в другой коридор загорожен железной решеткой. Перепрыгните через прудик и выйдите к двум вампирам, вашим первым серьезным противникам. Перед тем как перелететь через воду, заметьте в ней решетку, закрывшую **второй артефакт выносливости**. Убить вампира сейчас вы способны, только изранив и временно оглушив его. Быстро поднимайте ошеломленного врага (только не отпускайте **F**, пока не решите бросить тварь и не прицелитесь!) и топайте с телом к воде. Попавший в воду вампир будет уничтожен. Также разрешается кидать монстра в освещенный солнечными лучами участок и на настенные шипы.

Разобравшись с противниками, подойдите к каменному блоку и оттащите его (**A** плюс **стрелки**) к стене, чтобы, забравшись на блок, спокойно запрыгнуть в проход. Возьмите один из двух факелов у двери и заходите. Видите вампиров? Воевать с ни-

ми стало гораздо проще: достаточно несколько раз ударить факелом, а затем поджечь противника спецударом (**F**). К сожалению, факел тут же потухает и для второго противника надо зажигать его вновь, воздействуя на костер неподалеку. Лучше возьмите одно из двух копьевидных настенных украшений у массивных ворот. Этим оружием реально насквозь проткнуть ошеломленного вампира, выпить его душу и тут же подобрать копье обратно. Видите огромные двери, ведущие в **логово Каина**? Открыть их не получится: в сценке сказано, что они заржавели... За решеткой рядом вы заметите (но пока не получите) **третий артефакт выносливости**. Идите по горному проходу, тихо подкрадитесь (**S**) и спецударом убейте стоящего к вам спиной вампира. Особая дверь с орнаментом приведет к новому, второму порталу, активизируйте его.



Вы оказались у водоворота, куда Разиэля бросили приспешники Каина. Что ж, вспомним былое и навестим бывшую цитадель вампира, у входа в которую он будет стоять после окончания сценки. Убейте парочку вампиров, чтобы открыть решетку, и найдите **четвертый артефакт выносливости**, добраться до него вы способны, подвинув блок у противоположной стены, однако артефакт пока тоже защищен решеткой. В следующем зале откройте характерную дверь со следующим, третьим порталом. Дверь напротив приведет к залу со спиральной лестницей, поднимитесь наверх и нажмите кнопку на стене. Опустится мост, по которому вы перейдете в дождливую область. Как покажут сценку про новых врагов-зомби, спрыгивайте вниз и атакуйте тварей. Через ворота попадете к следующему зомби и обнаружите неплохое оружие – жреческий посох. Сверните направо и подвиньте блок, чтобы запрыгнуть в проход. Около двух зубчатых сооружений убейте следующего зомби и по горке бегите наверх. Найдите решетку рядом с участком солнечного света. Вот и следующий портал, активизируйте его и шагайте дальшв.

Перед вами озеро с зеленоватым туманом... Прыгайте, расправив крылья, на первый кусок колонны, торчащий из воды, а далее и на второй. Если упадете в озеро, то не страшно – по трем блокам можно тут же вылвзть наверх. Уничтожьте в комнате за решеткой **(первый артефакт магии)** двух мумий оружием или насадите на шипы, затем бегите по коридору. Вы в зале с решеткой, сожженным телом вампира и всякими упавшими колоннами. Самостоятельно переходите в призрачный мир и уложите злобного духа. Постарайтесь не дать ему высасывать энергию, постоянно атакуя в рукопашной схватке. После победы останьтесь в призрачном мире, чтобы залезть на блоки справа от двери. В реальном, то есть материальном, мире этих блоков не существует! Возвращайтесь в реальность и планируйте на уступ у противоположной от входа стены. Там отодвиньте от стенки блок, чтобы перелезть на другую его сторону, и протолкните его на уступ (присаживаемся клавишей **C** и толкаем **A**). Задвиньте блок в специальную нишу, и верхняя решетка откроется. Прыгайте, расправив крылья, на одну из двух каменных платформ у стены – увидите сценку. Разберитесь с мумиями, охраняющими площадку внизу, и вытащите блок у противоположной от входа стены.

Этот блок надо сбросить в нижнюю площадку, охраняемую мумиями, и поднять наверх рядом с запертой пока решеткой. Тут есть специальная ниша: как в ней окажется блок, поднимется и нижняя решетка. Снова перейдите в призрачный мир и заберитесь наверх. Пока не возвращайте в реальность. От верхней решетки запрыгивайте не на платформу, а на каменный мостик: просто прыгните прямо на него, чтобы Разизль самостоятельно зацепился. В планирующем полете попадите на каменной платформу, что поднялась, и планируйте с нее вперед. Вот теперь переходите в материальный мир и принимайте задачку на работу с блоками, дабы поднять очередную решетку. Во-первых, передвиньте два стоящих друг на друге блока к возвышению у решетки и с этого возвышения столкните один блок с другого. Задвиньте блоки в ниши, причем не абы как, а так чтобы на передней и задней части блока (а не сбоку или сверху/снизу) стояла П-образная буква. После того как блок займет в нише правильное положение, раздастся характерный щелчок. Это правило щелчка действует для всех будущих игровых задачек с блоками.

Сбросьте вниз блок и заприметьте **пятый артефакт выносливости**, что далеко в нише на противоположной стороне. Спрыгивай вниз, вслед за блоком. Двигайте его направо (если стоять лицом к стене), в сторону к двери с орнаментом портала. Также подвиньте и второй блок, который находится рядом, и поставьте его на первый блок. Залезьте на получившуюся горку – с нее можно допрыгнуть до нового прохода с деревянными балками. Пара мумий и новый посох для их уничтожения. Откройте решетку и бегите по туннелю с солнечным светом. В зале сразу направляйтесь к лифту, от него бегите в комнату с огромными шестеренками. Нажмите вначале на настенную кнопку, а затем поверните рычаг на противоположной стене. Вернитесь к лифту и поднимитесь на первый этаж, нажмите на переключатель прямо в двух от вас шагах. Прыгайте вниз, выдвиньте блок и найдите рядом вход в вырубленный в скале туннель. Теперь передвиньте все четыре блока с горящим огнем под четыре деревянных опоры – каменная платформа снова рухнет.

В центре этой плиты находится платформа с четырьмя вырезанными углами. В каждый угол требуется вставить по блоку с горящим огнем, чтобы, наконец, обрушить платформу в третий раз. Шагайте в темный земляной проход: он приведет к первому боссу, к Малкаю. Младшее творение Каина, он, тем не менее, умеет проходить сквозь решетки и атаковать как в материальном, так и призрачном мирах. Ваша задача – держаться от Малкая как можно дальше, он все равно не чувствует ударов Разиэля. В зале с боссом найдите два одинаковых помещения, загороженных решеткой. Приглядитесь внимательнвй: попасть в них все же можно (и нужно), запрыгнув через дыры у решетки. Нажмите на рычаг и держите его, пока противник не окажется под поднятой решеткой. Отпускайте рычаг, и Малкая сильно ударит. Повторите операцию в другой комнате, и сценка покажет, что рычаг напротив входа повернется. Если нажать на него, то опустится мясорубка в огороженном решеткой круге, что в центре комнаты. Вам надо сделать так, чтоб в этот момент в круге оказался Малкай. Запрыгните в круг высоким



прыжком, приманите тварь и неситесь к рычагу. Победа! Первый из царствующих предводителей вампиров повержен! От него к Разизлю переходит способность проходить сквозь любые решетки, правда, делать это можно только в призрачном мире.



первым артефактом магии... Видите три гроба? Если у Разиэля уже есть Soul Reaver, то вам потребуется ударить по нижнему гробу с ближней (от решетки) стороны. Откроется секретный проход, ведущий к новой стене, которую надо проткнуть магическим мечом.

Вот вы и получите артефакт магии, он увеличит количество запоминаемых (то бишь накапливаемых) заклятий от двух до шести. Теперь вернитесь к кругу из колонн, именно к тому месту, где вы впервые попали в реальный мир.

ВСТРЕЧА С КАИНОМ

Выходите из зала босса, пройдите туннели и поднимитесь наверх по выдвинутому заранее блоку. Вернитесь в реальность и выходите через освещенный проход к озеру. Прыгайте прямо в него, заранее кинув на землю оружие. Перейдите сквозь решетку с видимым **шестым артефактом выносливости** и возьмите его. Вторая решетка приведет героя к первой боевой Руне, к **Force Glyph**. Чтобы добыть ее, просто перейдите в материальный мир и одну за другой повалите одним ударом все три колонны. Когда они упадут, вы получите ценный приз. Учтите, что количество маны пока ограничено двумя единицами, но вы можете подзарядиться, воспользовавшись светящимся участком пола.

Теперь вам нужно вернуться к **логову Каина** и пройти через одну из двух решеток, тут же возьмите третий артефакт выносливости. Вернитесь в реальность, убейте двух вампиров, сбросив их в воду, и идите в открывшуюся дверь. Снова перейдите в призрачный мир и проходите через любую из двух решеток по бокам. Вернитесь в материальный мир и открывайте створки огромных ворот рядом. Вот и второй босс, сам Лорд Каин! После небольшой беседы он достанет божественный Soul Reaver, самый мощный и любимый меч в Dark Omen: Legacy of Kain. Однако махать им Каин не станет, а будет концентрироваться и выпускать смертоносную молнию. Атаковать босса надо в момент его концентрации, пока на его груди видите круг синеватого сияния. Если молния вас настигнет, то придется перейти в призрачный мир, где вас всякий раз будет встречать вампирический дух. Разберитесь с ним, быстро сблизившись и нанося стремительные удары. Вернувшись в материальный мир, тут же со всех ног мчитесь к Каину: тот обычно телепортируется Разиэлю за спину и начинает снова собирать мощь магического меча. Нанеся врагу три удара, празднуйте победу. Взяв Soul Reaver, вернитесь в реальный мир и ударьте мечом по закрывшейся входной двери.

Что ж, пора переходить к следующей области, но сначала возьмите два дополнительных артефакта выносливости: второй и четвертый. Вернитесь к комнате с



КАФЕДРАЛЬНЫЙ СОБОР

Переходите в призрачную форму и ступайте сквозь решетку, что напротив горного прохода. Вход в замок закрыт массивной дверью: ударьте по ней магическим мечом – получите результат. Пока не заходите за входную решетку, а прогуляйтесь в противоположный туннель. Найдете пару охотников на вампиров (не трогайте их!) и новый портал. Вернитесь к решетке, пройдите сквозь нее и бегите направо. Вернитесь в материальный мир через круг, перепрыгните через воду и сражайтесь с пауками. Подтянитесь наверх и откройте двери. Подтянитесь на блок у башни, что сразу справа, а с него – на самый верх башни. Справа от вас проход, планируйте прямо в него. Пропустите вход в пещеру, там нет ничего интересного. Чуть дальше прыгайте на небольшую башенку сбоку от центральной башни с шипами у верха. С башенки высоко прыгайте на небольшой уступ, а с него и на самый верх. Разиэль, стало быть, находится на самой верхней точке и отсюда должен спланировать к входу в сам кафедральный собор, который был показан в сценке. Впрочем, до этого времени никто не мешает прыгнуть к посоху и за магическими штучками, но это уже по желанию. Разберитесь с пауком, опутывающим тело, и возьмите один из посохов у двери.

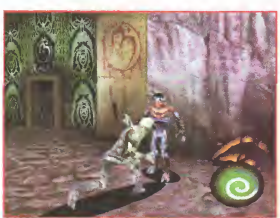
Попав внутрь собора, тут же переходите в призрачный мир и найдите пологую трубу слева от двери (прямо будет яма к гигантскому подъемнику). Запрыгните на нее и медленно идите (**S**); бегать не советую, иначе будете часто падать. Переходите в реальность, залезайте наверх и пару раз перепрыгните провалы. Первую по ходу движения дверь пока пропускаем и бежим по тропке дальше. Нажмите на рычаг и встаньте на опустившийся лифт. Откройте вторую дверь рядом и проходите сквозь решетку. Отлично, теперь первая серьезная задачка на расстановку блоков. Вам нужно вставлять их не просто так, а чтобы рисунок с внешней стороны блока дополнял общую картину на стене. На ваше счастье, у каждой стены стоит по нужному блоку, то есть вам требуется только так их перевернуть, чтоб картинка оказалась на внешней стороне (получится только при перестановке блоков – **C** и **A**). Будьте аккуратны: тот блок, что требуется вставить на правую стену от решетки, вначале надо отодвинуть, перевернуть на другую сторону (чтобы картинка оказалась на нижней стороне блока), подвинуть обратно к стенке и задвинуть в нишу. Если затолкнете неправильно, то придется подтаскивать другой блок, чтобы вытащить этот. Когда все блоки станут на свои места (прислушивайтесь к щелчкам), в комнате за первой, ранее пропущенной дверью произойдут некоторые изменения. Нажмите на переключатель, возьмите копье-посох и вернитесь ко второму, уже опущенному лифту. Также залезьте на него, и огромный подъемник внизу начнет испускать зеленоватое сияние.

Сейчас спрыгивайте вниз, к подъемнику, и прыгните на нем, расправив крылья. Струей воздуха вас поднимет на самый верх. После сценки забирайтесь на уступ и бегите вперед. Видите колокол и закрытый проход рядом? Пробегайте мимо и заходите в дверь в стене из белого стекла. Заходите в первую дверь слева по ходу движения (дальше по пути будет колокол, еще одна дверь и рычаг у второй стеклянной стены). Пройдите сквозь решетку и оцените сложность задачки: требуется поставить блок в нишу таким образом, чтобы соединить между собой трубы. В любом случае внешней стороной блока должна быть стена, а не дыра. Когда решите эту задачку (обеих тварей убивайте железкой-копьем и не пейте их души, равно как и не хватайте обратно копья), один из кристаллов лопнет. Выходите из комнаты и бегите во вторую дверь. Снова проходите через решетку и приготовьтесь решать еще одну задачку с соединением труб. Перво-наперво оставьте в теле каждого вампира по копью и методично решайте задачу, в результате лопнет второй кристалл. Выходите, копье можно перетащить с собой, заранее кинув его через решетку. Ударьте по колоколу, что между двумя дверьми с задачками на трубы, и бегите к первому встреченному колоколу. Как только ударите по нему, вто-

рая стеклянная стена, что у рычага, взорвется. Воспользуйтесь переключателем и тут же переходите в призрачный мир. Стена у первого колокола отъехала (всего на пару секунд в материальном мире и на вечность – в призрачном), вам требуется попасть в область за ней.

Вернитесь в реальность и нажмите на круг-кнопку: стена отъедет уже навсегда. Откройте дверь у стеклянной стены, где вы перешли в реальность, и перепрыгивайте дыру. Пройдите сквозь ворота и решите задачку с блоками на составление картин: как поставите первую порцию блоков, с потолка упадет еще четыре. Можете не торопится, здесь пауки уж точно донимать не станут... Когда расставите все блоки, проходите обратно сквозь решетку и забирайте доступный **седьмой артефакт выносливости**. Если вы взяли четыре предыдущих артефакта, то радуйтесь приятному увеличению максимальной жизни Каина. Вернитесь к отъехавшей стене, к которой вы бежали в призрачном мире, и рядом с ней найдите новый, еще не обследованный проход. Бегите наверх, по трубам, а далее сверните в коридор слева. Вот и те четыре кристалла: два уже взорвавшихся, а два – еще нет. Пройдите сквозь решетку и, если стоите к ней спиной, сверните направо. Прямо перед вами комната с тремя люками: надо открыть центральный и тот, что справа, оставив левый в покое. Вернитесь к решетке и идите от нее налево. Снова откройте люк справа и в центре. Отлично! Все кристаллы разбиты, вернитесь к ним. Пусть Разиэль активизирует все четыре напольных переключателя, что были спрятаны за кристаллами. Платформа рядом заработает, позволив подняться на планирующих крыльях наверх. По пути приземлитесь на части желтой трубы и столкните стоящий вертикально серый обломок, найдите другие желтые трубы и так же поступите со второй серой трубой. Теперь позвольте потокам воздуха поднять вас на самый верх, в комнату с железными платформами.

Включите оба напольных переключателя на полу, заберитесь на железную платформу справа от входа, а с нее прыгайте на следующую платформу. С той запрыгивайте на обрывок толстой трубы, а затем в проход. Пройдите сквозь решетку, спрыгивайте вниз и возвращайтесь в материальный мир. Дело осталось за малым: нажать на круг-кнопку и залезть на колонны, что справа, если стоять к ней спиной. С колонн нужно запрыгнуть в новый коридор и пройти сквозь решетку. Не бейте в колокол (это разбудит пауков), а заберитесь по трубе наверх. В новой комнате вы видите яму с двумя пауками, кнопку на трубе и блок у дальней стены. В первую очередь выдерните блок (осколки упадут) и подвиньте его к кнопке. Нажав на нее, подвиньте блок к проходу, из которого вы попали в эту комнату. Развернитесь на 180 градусов и заберитесь по обломкам в очередной неизведанный туннель... В следующем зале залезьте на трубу, с нее спрыгните на другую вниз. Столкните одним ударом наклоненную часть трубы, которая была показана в сценке, и нажмите на кнопку, тоже вам показанную. Идите обратно, прыгните на блок, с него в уже пройденный туннель, а следом и к комнате с несколькими железными платформами. Запрыгните на толстый обломок трубы, и воздушным потоком героя перенесет к новому проходу. Бегите вперед и заверните в туннель справа, тот приведет к следующему порталу.



Вернитесь на основной путь и продолжайте движение вперед. Перед вами разорванное тело огнеметчика, но его оружие еще продолжает гореть. А вот и босс, Зефон, принц вампиров-пауков. Ударьте по любой из его четырех ног, и из тела паука вылетит яйцо. Хватайте его и бегите к трупу огнеметчика, зажигайте яйцо и бросайте его в босса. Повторите операцию еще два раза, и враг будет повержен. Его сила перейдет к Разизлю, позволив ему залезать на некоторые стены, правда, делать это можно будет только в материальном мире. Выйдите из комнаты босса, выслушайте указания, сохранитесь и загрузите игру. Бегите к месту, где вы впервые попали в материальный мир, и там залезьте на стену, к первому артефакту выносливости. Теперь идите к озеру, где вы впервые должны были попрыгать по торчащим из воды колоннам, когда шли к боссу Малкаю. Тут находится ранее упомянутый пятый артефакт магии. Прыгните с колонны в середине озера на стену, заберитесь по ней и достаньте вещицу. Теперь прыгайте в само озеро, переходите в призрачный мир и найдите пару блоков, по которым можно забраться наверх, в новое место. Тут переходите в материальный мир и залезайте наверх по стенке.

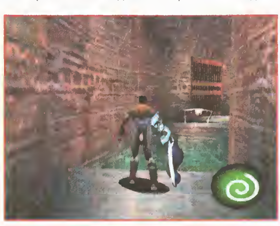
Знакомое местечко – гигантский череп цитадели «менталиста»-псионика Напраптора, известный по первой части игры. Запрыгните в пустую глазницу и бегите по туннелю. Два раза вскарабкайтесь по стенам и разберитесь с толпой зомби. Отлично! Залезьте на деревянную балку, которая находится рядом с тем местом, куда вы поднялись после лазанья по стене. С этой балки запрыгните на уступ рядом и перейдите в призрачный мир. Если стать спиной к стене, то справа будет еще одна деревянная балка. Запрыгните на нее, затем дойдите до уступа и перейдите в реальность. Снова заберитесь на балку, а с нее и на другую, что повыше. Вперед по спиральной лестнице с кровавыми подтеками и через пропасть. Залезайте наверх и бегите по туннелю. По пути берем посох-копье и выходим на смотровую площадку с охранником-зомби. Теперь осматриваем местность в стенном проеме: надо в полете спланировать на левую площадку со светильником. Не упадите, иначе придется делать весь путь наверх заново. Бегите в пещеру, как дойдете до двух горящих светильников, заберитесь в нишу слева и столкните оттуда блок. Оттащите его в комнату со статуей и поставьте в соответствующую нишу. Вторую нижнюю нишу заткните блоком, лежащем в правом от входа углу. Запрыгивайте на второй ярус комнаты, втолкните один из блоков рядом с нужной для него нишей. Бегите в комнату за статуей, там надо найти три блока. Один на полу, а другой в нише. Третий блок, что на угловом возвышении, столкните заранее, подвинув к нему еще два. Поставьте все три блока на нужную сторону, так как на втором ярусе основной комнаты со статуей разворачивать их затруднительно. Как только все блоки (четыре на верхнем ярусе плюс два на нижнем) окажутся в своих нишах, статуя оживет и разобьет кусок камня. Забирайте выпавшую из него Руну **Stone glyph** и выходите из пещер. На свежем воздухе разворачивайтесь налево и планируйте вниз, к двери портала. Активизируйте его и проходите во второй по счету портал.



ГРОБНИЦЫ ГЕРОЕВ

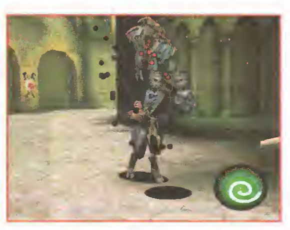
Вернитесь в замок Каина, а точнее – в зал, где состоялась ваша первая с ним битва. Здесь увидите колонну-стену, по которой можно забраться на второй ярус. Следуйте по проходу и от-

кройте любую из двух дверей, спрыгните вниз и возьмите посох. Продвигайтесь дальше по туннелю, убивая вампиров, пока не покажут сценку про гробницы охотников за вампирами. Пока не проходите сквозь решетку, а заберитесь на уступы слева, которые приведут к порталу. Активизируйте его и лишь теперь возвращайтесь к решетке. За ней вернитесь в материальный мир и откройте дверь в конце прохода. Тупик? Не скажите... Просто отодвиньте блок, за ним откроется проход. Дальше произойдет очень любопытная сценка про вашего храброго героя и охотников за вампирами. Переходите в призрачный мир и падайте вниз. Пройдите через решетку и вернитесь в реальность. Вот и местный предводитель вампиров, и ваш брат, Морлок. Кидает он энергетические шары, поэтому сразу сближайтесь с ним и бейте мечом или даже руками. Хватит нескольких точных и быстрых ударов – монстр зашатается, и вы легко сбросите его в воду, которая окружает площадку с боссом. Выпив душу врага, Разиэль получит способность метать из меча магические шары, нажав на клавишу **F**. Оглянитесь вокруг – увидите мишень; попав по ней несколько раз, отодвиньте ее и откройте новый проход. Пока туда не суйтесь, всему свое время. Выходите из логова Морлока (можно сохраниться и снова загрузить игру, а можно выйти и через проход, но не за мишенью, с двумя вампирами и стенами для лазанья).



Пока отправьтесь на поиски следующих полезных артефактов. Помните, где вы нашли Stone glyph? Бегите в нужный портал, далее внутрь черепа и прыгайте по балкам. Планируйте на уступ, который ведет в пещеру со Знаком камня и, не заходя в нее, посмотрите направо, в сторону двери портала. Стреляйте силовыми импульсами по блоку около **восьмого артефакта выносливости**, он отъедет в какую-то невидимую нишу. Так Разизль наконец-то заберется по стене наверх, к долгожданному артефакту.

Заходите в ближайший портал и выбирайте местом назначения логово покойного босса-паука. Отсюда придется пробежать чуть ли не к самому выходу из кафедрального собора, доберитесь до самого



первого подъемника с воздушными потоками. Перейдите в астральный режим, заберитесь по трубе наверх и вернитесь в реальность. Забирайтесь наверх по стене и разбейте стеклянное препятствие силовым импульсом. Ваша награда – **второй артефакт магии**, вещь действительно приятная. Теперь спуститесь в самый низ первого лифта и исследуйте горный туннель. Разбейте силовым импульсом стекло и заберитесь по стене наверх. Как перейдете через решетку, приготовьтесь к битве с двумя духами: они опасны! Вернувшись в реальность, возьмите золотую палку с противоположной от входа стены. Шагните назад и смотрите вверх. Сделайте силовой выстрел по витражу и кидайте в дыру за ним найденную палку. Подойдите обратно к решетке и залезайте по стене наверх. Не допрыгиваете до колонны? Перейдите в призрачный мир, и все вопросы будут сняты. В материальном мире прыгните на вторую колонну, а с нее и на третью. Снова выбираем средой обитания мир духов и попадаем на площадку. Бегите вперед, поднимите золотую палку и ею ударьте по гигантскому колоколу. Великолепно! Руна Звука, **Sound glyph**, пополнила магический арсенал Разиэля – хорошая прибавка к доступному волшебству.

ЦИТАДЕЛЬ ЛЮДЕЙ

Примечание: область не обязательна для прохождения, но здесь вы найдете одну из Рун и несколько артефактов. Советую все-таки заглянуть сюда. Если вы во время приключений не трогали охотников на вампиров, то станете в цитадели местным полубогом. Как красиво они падают на колени и размахивают руками! Все-таки приятно, что хоть кто-то ценит подвиги Разизля.

Попасть в цитадель не очень-то просто: вернитесь к водопаду, куда сбросили Разизля в заставочном мультике, и встаньте лицом к разрушенному мосту. Слева от вас будет вход в затопленную пещеру – прыгайте сюда. Заберитесь на поверхность по блокам слева от входа и вернитесь в материальный мир. Окованные железом ворота вам не открыть: заходите в деревянную дверь, поставьте один блок на другой и залезайте на выступ. Перепрыгните через пространство под вами на площадку непосредственно впереди. Бегите вперед (все стены, по которым можно залезть в цитадели, ведут к восстановителям магии), открывайте ворота – окажетесь на городской площади. Сверните налево, минуйте две калитки и несколько лестничных проемов. Обследуйте местность и найдите беловатый водопад: он омывает стену, по которой надо залезть ради **девятого артефакта выносливости**. Чуть дальше обнаружится и путь к порталу. Прямо напротив пути к порталу находится кнопка – посмотрите в нишу сверху, чтобы увидеть ее. Забирайтесь снова на стену за водопадом и планируйте в соседнюю нишу в стене, а с нее – в боковую. Таким образом доберетесь до кнопки. Как нажмете ее, сразу же увидите открывшиеся под вами ворота. Зайдите и заберитесь по стене, что слева, на площадку. С нее перепрыгивайте на другую, а дальше бегите в зал с двумя огнеметчиками и хватайте **третий артефакт магии**.

Вернитесь на площадь и идите вперед. За парочкой деревянных дверей окажется еще один водный канал, перепрыгните через него и нажмите на круг-кнопку на стене. Вода сойдет, позволив пройтись по руслу канала. Вскоре герой окажется в канализационном помещении, где потребуется сначала поставить два блока на каменную площадку, а затем и друг на друга. С двух блоков вы легко пройдете сквозь решетку, останется только нажать переключатель и забрать с фонтана **десятый артефакт выносливости**. Мои поздравления! Спираль жизней Разизля значительно увеличилась.

ВОДНОЕ ЦАРСТВО

Вернитесь к месту битвы с Морлоком и прыгайте в новый проход, который вы уже открыли несколькими попаданиями силовых импульсов. Забегайте в воду, на суше возвращайтесь в материальный мир и пересекайте озеро. Залезайте по стене наверх и прыгайте на колонну слева (если стоять спиной к стене), она чуть повыше. Отсюда силовым импульсом сбейте блок со следующей колонны и сразу туда запрыгивайте. На площадке откройте дверь и идите вперед. В комнате за витражом обнаружатся не только два вампира, но и перезарядка магии. Вернитесь к двери и от нее идите направо, сквозь решетку. У входа в зал сразу перейдите в материальный мир и парой силовых импульсов подвиньте вплотную к стене блок за решетчатой клеткой. В мире духов Разизль минует решетку и забирается на блок, а с него и на площадку. Бегите по коридору, мимо решетки и к треугольному выходу из пещер. Спры-

гивайте вниз, на морской корабль, а с него – на горный уступ (это сработает только в призрачном мире). Активизируйте портал за характерной дверью и продолжайте приключения. Выстрелите силовым импульсом по черной двери и смотрите сценку. Пропрыгайте по торчащим из воды колоннам и уничтожьте первую змею-вампира. Во вторую достаточно один раз выстрелить, чтобы насадить ее на шипы. Из помещения с железным штырем в центре (запомните зто место!) бегите в проход напротив двери – попадете к озеру с колоннами. Снова прыгайте и убейте очередную змею на площадке. Шагайте по коридорам, затем под водой и выберитесь в зал с шахматным полом.

Пройдите вдоль стены справа от входа и залезьте на каменную колонну. Перейдите в материальный мир и залезайте по стене наверх. Схватите посох, развернитесь и прыгайте по деревянным балкам. С последней из них планируйте на площадку слева, перебейте двух змей и силовым импульсом разрушайте стекло. Снова морально настройтесь на прыжки, но уже по каменным головам статуй. Занятие не из приятных, но падать все равно не советую... Иначе придется немного побегать и еще раз заняться акробатикой на деревянных балках.



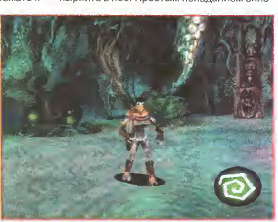
Прыгайте на вершину сооружения-башни, а с нее в колокольню справа. Звоним в колокол и бежим по спиральной лестнице вниз, под воду. По столбикам требуется подняться наверх и перейти в материальный мир. Вот и Рахаб, еще один братишка Разиэля. Он почти не опасен, но вы не сможете хорошо уворачиваться от его атак: если героя все же уничтожат, то придется снова пропрыгать по столбикам. Лучше не обращайте на водяного босса внимания, а аккуратно бейте силовыми импульсами по стеклянным витражам. Как только все восемь окажутся разбитыми, зал полностью осветится убийственными для всех кровососов солнечными лучами. Выбирайтесь обратно на самый верх колокольни и слушайте новые инструкции. Помните встретившееся по пути озеро с кораблем? Бегите туда, ныряйте и с помощью свеженькой способности плаванья попадите в недоступный ранее туннель – в нем лежит **четвертый артефакт магии**.

Сейчас вернитесь в комнату с шахматным полом и разбейте силовым импульсом витраж. Спуститесь вниз по спиральной лестнице, возьмите чуть влево и снова спускайтесь вниз. Плывите прямо и через несколько секунд заверните в проход за витражом слева. Он приведет к магическому огню, который даст мечу Soul Reaver силу пламени. Впрочем, в воде огонь на мече погаснет и в дальнейшем придется искать любой обычный костер, чтобы снова зажечь меч. Вернитесь на одну лестницу выше и найдите в коридоре солнечные лучи. Они обозначают нужный туннель, который приведет Разизля сначала в один затопленный зал, а затем и во второй, с множеством ниш. В итоге герой окажется в знакомом пруду, который он видел почти в самом начале игры, у третьего по счету портала. По полузатопленным ступенькам из пруда можно выбраться на уже исследованную территорию Клана Разиэля, а можно и исследовать проход напротив. Через зеленоватый туннель попадите в огромный пруд, плывите наверх – окажетесь в круглом зале. Здесь вы видите деревянную дверь в стене, откройте ее, нажмите на переключатель у стены и сразу же переходите в мир духов. Забегайте в открывшуюся от переключателя дверь назад в материальный мир и спрыгивайте вниз, в круглую комнату. Здесь также надо активизировать переключатель, дабы поднять решетку. Кстати, напротив вы заметите каменную фигуру демона, но пока не обращайте на нее внимания и проходите за решетку.

Вы опять в круглом зале, шагайте вдоль стены справа и в проход. Он окончится дверью, ведущей в новый зал. В призрачном мире попрыгайте по колоннам и заберитесь на площадку. Вот и огонь, которым нужно заново разжечь магический меч. Вернитесь к демону и опалите его ударом Soul Reaver'а. Получайте магию Огня, **Fire Glyph**. Сохраняйтесь и загружайте игру, чтобы пробежать к порталу и телепортироваться к входу в кафедральный собор с пауками. Как вы помните, тут были ворота, проткнутые магическим мечом, и водный канал. Прыгайте в воду и плывите налево (если смотреть на ворота в собор), выпрыгивайте из воды и забирайтесь по стене наверх. Тут на возвышающейся площадке не только классный вид на горные красоты, но и **одиннадцатый артефакт выносливости**. Вернитесь к воротам и от них плывите направо, через решетку и через пару длинных туннелей. Посмотрев сценку, гребите вдоль стены справа и ступайте по проходу к еще неизвестному порталу. Возвращайтесь обратно в пруд, карабкайтесь на поверхность, следом на выступ повыше и, обогнув кромку башни, планируйте к площадке с костром. Отсюда прыгайте налево, на новую площадку, и карабкайтесь наверх. Далее идите вперед по коридору и планируйте к светящейся вершине башни. Обнаружится новый проход, заканчивающийся дверью. Снова покажут сценку, потом вы бегите по утесу до первой двери слева. В комнате с трубами заберитесь по ним на самый верх и столкните вниз темный блок. Осталось подтянуть блок поближе к гигантской шестеренке в центре комнаты и нажать настенный рычаг. По завершении сценки поскорее заклинивайте блоком крутящуюся в обратную сторону шестеренку. Выходите из комнаты и планируйте в озеро вниз. Точнее, не в озеро, а на каменный островок. С него легко попасть к входу внутрь башни.

Оказавшись в длинном зале с полуразрушенной лестницей, опять сигайте вниз и найдите нужный туннель. В помещении с буровыми механизмами переходите в призрачный мир и бегите вперед. Вернитесь в реальность, минуйте коридор и открывайте ворота. В яме слева требуется соединить между собой две трубы, используя пять блоков с дырами. Задачка простенькая; когда ее выполните, вылезайте из ямы и следуйте туда, откуда идет труба. Нажмите на круг-кнопку и смотрите сценку. Если все сложилось удачно, заработает насосный механизм. Выбирайтесь из комнаты, бегите через помещение с бурильным оборудованием (нужно проскакивать через щелки в крутящихся кругах) и в зал с лестницами. Выбирайтесь из башни, и будет очередная сценка. После прыгайте по островкам в озере и заходите в ближайшую дверь слева. Смотрите еще одну сценку и, как только треугольное стекло на секунду осветит солнечный луч, мгновенно переходите в призрачный мир. Готово! Наконец-то Разизль захватил самую мощную Руну, **Sunlight glyph**.

А сейчас во второй и последний раз сходите в гости к людям в их цитадель. Наша цель – последняя Руна, Руна Воды. На городской площади течет небольшая река, ныряйте в нее. Простым попаданием сило-



вым импульсом в центр железной решетки разрушьте ее. Вперед, по заполненным водой трубам и за вращающиеся лопасти вентилятора. Плывите, и вскоре увидите водопад. Выпрыгивайте из воды в комнату рядом с водопадом и идите в комнату со статуей. Из нее шагайте в другой зал, в тот, что справа. Перейдите широкий желоб с водой, и прямо перед вами заметите вставленный в нишу блок. Вытаскивайте его и по желобу сталкивайте вниз, в помещение с дыркой в центре. Прыгайте вслед за блоком (чтобы выбраться, лезьте по стене) и двигайте его в центральную дыру. Щелчок, уровень воды поднялся, а вы вернулись к статуе за законным **Water Glyph**. Получив магию Воды, неторопливо покидайте комнату со статуей. На выходе из нее остановитесь. Прямо перед героем (за участком воды, естественно) красуется стена, по которой надо залезть к **двенадцатому артефакту выносливости**. Спокойно покидайте цитадель, попрощайтесь с поклонниками – сюда вы больше не вернетесь.



ГОРНАЯ ЦИТАДЕЛЬ

Идите к водовороту, куда в мультике кинули Разиэля. Помните разрушенный мост, который никак нельзя было перепрыгнуть? Выпрыгните из воды (немного погружаемся клавишей **C** и прыгаем клавишей **Пробел**) и зацепитесь за край площадке на другой стороне моста. Вперед по туннелю, прямо на заснеженную площадку с колоннами. Шагайте вдоль правой стены и посетите комнату с порталом. Выходите и забирайтесь на стену прямо перед вами. С нее планируйте вперед, к входу в замок вампиров. Откройте массивные двери и смотрите сценку. Пройдите через решетку, а затем и через вторую. В зале с решетчатой клеткой доберитесь в точку перехода в материальный мир, что с дальней от входа стороны. Развернитесь на 180 градусов и силовыми импульсами до максимума передвиньте блок в центре клетке. Возвращайтесь в мир духов и забирайтесь сначала на блок, а с него и на площадку. Вернитесь в реальность и спрыгивайте в дыру перед вами. Бегите налево, выдвигайте блок и с него забирайтесь на уступ. Планируйте на крыльях вперед – окажетесь в новом коридоре. Бегите вперед, там в зале наткнетесь на очередную задачку по расстановке блоков. Перво-наперво планируйте на перешеек между двумя прудами. На площадке справа от вас находится рычаг, который уберет всю воду.

Следом спрыгивайте в первый пруд, где обнаружатся четыре блока. Вам надо из них составить пирамиду, поставив друг на друга так, чтобы можно было переместить один из блоков прямо на перешеек между прудами. Сначала ставите два блока вместе у стены перешейка, следом на ближайший к перешейку забрасываете третий. Тут же третий перекидывайте наверх самого перешейка. Переберитесь на второй блок и поставьте оба блока друг на друга, причем также подвиньте их к стене перешейка. Столкните блок с верха перешейка на два во втором пруду, и получите колонну из трех блоков. Подвиньте ее к дальней стене с проходом сверху. Вернитесь в первый пруд и забросьте из него на перешеек еще один блок. Столкните его во второй пруд и подвиньте к колонне. Теперь забирайтесь на этот блок, затем на колонну, а следом и на уступ. Бегите вперед, очутитесь в большом зале с странными механизмами. Нажмите на круг-кнопку и следом на рычаг у противоположной стены. Последует маленький взрыв, дверь расколется. За рычагом находится нужный теперь проход. Столкните вниз блок и прыгайте вслед за ним. Поставьте блоки друг на друга и забирайтесь на противоположный уступ. Бегите через коридор с желтой окраской, потом покажут сценку. Значит, прыгайте на уступ слева или справа и переходите в мир духов. Высоким прыжком запрыгивайте на следующий уступ, а с него – на боковой. Теперь запрыгните на уступ с рычагом и через весь зал планируйте к точке перехода в материальный мир. Планируйте обратно к рычагу и нажмите его. Откроются массивные двери, ведущие к боссу. На развилке сверните направо и вытащите из ниши блок. С его помощью заберитесь наверх, залезьте на первую колонну и перейдите в призрачный мир. Запрыгивайте на вторую колонну, вернитесь в реальность и прыгайте на третью. Снова в мир духов, на четвертой колонне оттуда выходите и оказываетесь на площадке.

Спрыгните в центр клетки внизу прямо к длинному обелиску. Ударьте его, и тот упадет, обрушив пару решеток. Ступайте за решетку – обнаружите тронный зал. Вытаскивайте из великана пригвоздившие его три копья и готовьтесь к серьезной битве. Точнее, не к сражению, а к позорному бегству. Вам надо повести за собой босса, причем аж в комнату с механизмами и взорванной дверью. По пути придется выносить небольшие землетрясения, парализующие на время героя, и правильно рассчитывать темп передвижения. Если очень далеко убежите, то противник может и не пойти за вами. Как только заведете босса в нужную комнату, быстро нажимайте круг-кнопку и, подманив его в центр, тут же быстро нажимайте на рычаг. Упс! Дорогой великан позорно сгорел, а свойства его души дают Разиэлю способность Воздействия. Вернитесь в комнату с обелиском и сверните в зал со статуей и несколькими закрытыми воротами. Обегите статую, и способность сработает – одна из дверей откроется. За ней вас ждет перезарядка магии и две твари. Когда их убьете, дверь за вами откроется снова. Повторите процедуру, чтоб найти **тринадцатый артефакт выносливости**.

Совершив круг почета у статуи еще пару раз, вы сможете выбраться отсюда. Осталось найти все оставшиеся в игре артефакты. Помните место, где впервые увидели спиральную лестницу? Тогда, поднявшись по ней наверх, вы нажали на переключатель и опустили мост дальше во владения Малкая. А в центре комнаты с переключателем стоял странный ромб. Обегите вокруг него, дабы воспользоваться способностью Воздействия, и после сценки нажмите на переключатель. Заберите **четырнадцатый артефакт выносливости** и снова обегите ромб. Новое нажатие переключателя откроет дорогу в зал с последним **пятым артефактом магии**. Чтобы взять его, надо решить нехитрую задачку. Поставьте два блока друг на друга и подтяните вплотную к площадке в центре. Третий блок, который надо сначала столкнуть вниз, забросьте на эту площадку и силовым импульсом загоните на пирамиду из первых двух. Поставьте пирамиду из трех блоков между площадкой и уступом с артефактом. С площадки прыгайте на пирамиду, а с той – уже к артефакту. Теперь телепортируйтесь в водное царство и бегите в комнату с железным штырем. Обегите его и спрыгивайте вниз – за одним из двух отодвинутых блоков найдется комната с **пятнадцатым артефактом выносливости**.



ПЕЩЕРЫ ОРАКУЛА

Вернитесь в заснеженный каньон, откуда Раэиэль до этого направился в горную цитадель, и шагайте до его конца. Обегите несколько раз вокруг солнечных часов, и проход откроется. Следуйте по нему. Когда справа откроется другой путь, сворачивайте, и окажетесь у портала. Вернитесь в основной туннель и вскоре упретесь в комнату без всяких видимых дверей. Переходите в мир духов, и щель слева расширится настолько, что позволит попасть в следующую область. Вернитесь в реальность и обегите вокруг столбика: в результате найдете две решетки, ведущие в один зал. У одной из решеток в нишах увидите два блока, вытащите тот, что под зеленой меткой в виде семерки (7). Столкните этот блок в углубление справа. Теперь вытащите блок из ниши с багровой пометкой в виде змейки (Z) и поставьте его в освободившуюся нишу с «семеркой». Пройдите сквозь решетку в комнату со столбиком, а затем направляйтесь за вторую решетку. Вытаскивайте из углубления блок и вставьте его в нишу с черной змеиной пометкой (Z). Через две решетки вернитесь в другую часть комнаты и там вытащите блок из ниши с багровой змейкой (Z) и поставьте в нишу с ноликом (0). Покажут сценку с открыванием массивных ворот, за ними найдете еще один столбик. Обегите его, и сможете перезарядить магию.



Продолжайте движение по основному пути, пока не обнаружите решетку. Пройдите сквозь нее и перепрыгните пропасть. С площадки планируйте на платформу справа, где расположена точка перехода в материальный мир. Еще одним прыжком вернитесь на площадку и бегите вперед. Поставьте оба блока напротив ниш и загоните их туда силовыми импульсами. В следующем зале разверните способностью Воздействия все четыре столбика так, чтобы их золотые указатели оказались направлены на звезду в центре комнаты. Если все проделаете правильно, то увидите сценку с открывающимися воротами. Вернитесь в зал со щелью, увеличивающейся в призрачном мире, и за воротами заметите висящий над костром котел. Обегите вокруг и, как следствие, откроется очередной проход. Справа стоит статуя Мобиуса, а рядом с ней два рычага. Один из них отвечает за длинную минутную стрелку, а другой – за короткую часовую. Поставьте часы ровно на 6 часов, (длинная стрелка на верхней отметке, короткая – на нижней). Как только плита под часами отодвинется, прыгайте вниз. С помощью способности Воздействия поставьте две пары разноцветных призм в соответствие с цветами на стене рядом с ними. По такому же принципу поставьте три блока туда, куда направлен луч от центральной колонны. Разверните колонну к первой паре призм, а следом и ко второй.



Еще одни вороты открыты, за ними достаточно долгий коридор с несколькими противниками и зал с новой загадкой. Посмотрите на три символа на стене: желтый, красный и синий. На полу расположен ряд символов, а также три разноцветных стрелки. Каждая из стрелок должна показывать на обозначенный для нее на стене символ. Двигать стрелку можно, поворачивая способностью Воздействия соответствующий ей по цвету столбик. Когда все три стрелки покажут на нужные символы, гигантские ворота рядом откроются.



Вперед и только вперед, пока не окажетесь в зале с двумя огромными шестеренками на полу. Отодвиньте все три блока между ними, шестеренки завертятся, поднимется платформа и начнет ходить тудасюда маятник. Запрыгните на вершину шестеренки, а с нее и на платформу. Отсюда запрыгните на уступ, пробегите по нему и заскочите на маятник. С него спокойно прыгайте в проход, падайте в глубокую яму и ступайте вперед. Заверните в первый проход справа и силовым импульсом столкните блок за решеткой вниз. Повторите процедуру во втором проходе и выходите в зал с загадкой на перемещение четырех блоков. Расставьте их в соответствии с напольным рисунком, это не очень сложно. Дверь откроется, и коридор приведет в зал с тремя комнатками. Осталась последняя, но не самая трудная задачка. При входе в зал на стене справа нарисованы три символа. Каждый из них состоит из двух частей...

В каждой из трех комнат поверните столбик так, чтоб рисунок на столбике (первая часть) подошел к рисунку на полу (вторая часть символа). Повторите операцию в остальных двух комнатах, периодически возвращаясь к трем настенным символам, дабы освежить память. После сценки наверху начнет двигаться балка, запрыгните на нее и дергайте переключатель. В остальных двух комнатах таким же образом нажмите на переключатели. Ворота неподалеку откроются и приведут в длиннющий коридор. Смотрите мультики, показываемые черными порталами, и шагайте вперед. В финале встретите Каина, и после долгого разговора начнется последний и решительный бой. Босс будет бить фиолетовыми молниями, отнимающими по трети жизней. После пары таких выстрелов становитесь на круг в центре, он полностью и мгновенно оздоровит героя. Ударьте Каина мечом Soul Reaver первый раз, следом достаньте его на втором ярусе. На третий ярус забраться надо быстро, там и нанесете окончательный удар. Тактика простая: станьте в дающий жизни круг и примите пару молний, в третий раз Каин появится на этом же месте, где он стоял. Туда заранее и бегите, с пары попыток должны успеть забраться и на верхний ярус. После уничтожения противника смотрите заключительную сценку.

To be continued...

Будем ждать продолжения и надеяться, что в нее попадет не только философия вампиров и мир Носгота, но и стиль и дух оригинального Blood Omen: Legacy of Kain.

Кирилл Шитарев

PRINCE OF PERSIA 3D

Так... Дворцовая библиотека... Припомнив план цитадели, я сориентировался: может, не совсем точно, но нахожусь недалеко от покоев отца. Ему требовалось всего полчаса времени, чтобы дойти до книгохранилища и выбрать что-нибудь почитать на ночь. Не знаю, сколько понадобится мне, чтобы пройти все это расстояние с запущенной после дворцового переворота защитной системой. Пыль Знаний щекотала ноздри, и я с большим трудом удерживался от того, чтобы громко чихнуть; как тут вообще мудрецы целыми днями сидят? Внезапно от пола отделилась и медленно поползла вверх махина, инженерное чудо современности – скользящая по спирали вверх-вниз летающая лодка. Створки на потолке отошли в стороны, как диафрагма, и пропустили неуклюжее сооружение. Если удастся добраться живым до этого агрегата, считай, что и Визирь недалеко. Думаю, книгочей в углу поможет мне, отвлеку его и расспрошу о выходе. «Хм, любезнейший, не подскажете ли, как мне найти выход из этого Хранилища, богатства, коего, несомненно, известны по всему миру?» Польщенный таким обращением, мудрец зарделся и по-доброму улыбнулся в ответ, после чего поведал о трех секретных дверях, только забыл он, за какой из них именно находится выход, а за какой – смертельная ловушка. Моим первым желанием было послать его самого проверить это, но потом все-таки пожалел старичка и пошел в... левую. На первый взгляд, полка как полка: на полу полукруглые царапины, видимо, ее чаще всех открывают, попробую и я.

Живой, дышу, отлично, тогда поднимусь на лифте, он должен привезти меня куда-то в район второго зала библиотеки. Здесь хранится крупнейшая коллекция свитков откровенно эротического содержания, что ни книжка – то новые вариации. Открыл я тут недавно парочку, думал, что может удивить персидского принца, грозу всех гаремов и публичных домов. Скажу честно: был в шоке, просидел всю ночь с широко открытыми глазами. Да-а, Восток – страна, продвинутая в этом плане... Не желая задерживаться здесь, пошел к противоположному дверному проему, откуда было лучше всего (мне так показалось в тот момент) прыгать наверх по книжным полкам. Еще один злобный «эротоман» притаился за углом: остудив его пыл парочкой метких стрел, я повернул непонятный рычаг и едва-едва успел запрыгнуть на промчавшуюся мимо платформу. Кажется, попал в тупик, назад пути уже нет, будем пытаться что-то придумать; по крайней мере, хотя бы делать вид, что думаешь, а на самом деле в безысходности вертеть головой. Вот оно! Метод сработал: я заметил трухлявый канат, болтавшийся под потолком, вполне крепкий, чтобы выдержать мой вес. С места прыгнул на него, ух, раскачивает-то как! Еще пару раз так же мотанет из стороны в сторону, и меня начнет тошнить прямо на книги – пора прыгать от греха подальше. Минуя несколько ничем не примечательных полок и канатов, очутился я у двери с непонятным свечением по периметру, словно племя светлячков внезапно вспорхнуло в одночасье с насиженного места и мельтешило у огня. Странно, даже не буду пробовать ее открыть: могу с полной уверенностью сказать, даже без внутреннего голоса, что здесь все магически заминировано. Стоит сунуться, и можно прощаться с какой-нибудь конечностью или, еще хуже, с жизнью.

Пойду другим путем – по шатким полкам наверх, так, кажется намного безопаснее, тем более что чутье подсказывало о наличии там важной для меня вещи. Она, родная, стоит себе спокойно и переливается желтым цветом, отражая факелы на стенах. Незнакомая этикетка: так, посмотрим: Месопотамия, сорок три оборота, и маленькими буквами внизу – прыгучесть. Была – не была, попробую, такой мне еще не попадалось во дворце. Стоило пригубить дурно пахнущую жидкость, как тело наполнилось свинцом, потом тяжесть куда-то исчезла, унося с собой и мой вес; я стал не тяжелее воздуха, кажется, оттолкнусь легко от пола и взлечу к самому потолку... Придется поторопиться, а то вдруг действие снадобья закончится где-нибудь посередине прыжка. Спустившись с ящиков к магической двери, я заметил площадку, висевшую посередине зала, но даже с магией не допрыгнуть до нее отсюда, пришлось лезть наверх (уже с другой стороны двери). Слава Богу: как пушинка, мое тело перенеслось через пропасть и аккуратно приземлилось на помост. Не теряя времени, снова подпрыгнул точно вверх и уцепился руками за широкую металлическую цепь, подтянулся и оттуда уже попал на нужный мне механизм – летающую машину из библиотеки. Прошло несколько минут, но лодка и не думала двигаться дальше вверх; может, она магическая? Нет, просто на корме ее спрятался небольшой рычаг, за который я и не преминул дернуть. Ух, желудок подкатил к горлу и меня чуть не стошнило: резкий рывок, и пол, быстро набирая скорость, рванул к куполу – пренеприятное ощущение.

Через минуту щелкнул запор, машина остановилась: какое-то новое помещение, похоже на чердак библиотеки, я здесь не бывал еще. Сильно пахнет пылью и скисшими от времени и сырости пергаментами. Видимо, уборщики досюда уже не доходят, нагоняй им устрою, а то мало ли: какой-нибудь дорогой гость попросится в библиотеку – конфуз получится. Такое ощущение, что за мной наблюдают... легкий звон металла о плиту пола выдал молодого человека больших размеров. Он прятался за полками, но стоило мне ступить на территорию чердака, как тот выскочил из засады и обнажил огромный топор черной стали. Видимо, пытаясь снести царственную голову с одного удара, воин с рыком прочертил дугу лезвием, но промахнулся, дав тем самым мне время вытащить свое оружие. Теперь посмотрим, кто кого. Продолжая наступать, противник без устали размахивал своим грозным топором, атакуя то слева, то сверху, оттесняя меня к стене. Не знаю, как, но найти брешь в железном вихре получилось, и мой клинок вспорол живот стражнику, окрасив одежды багряной кровью. Вытаращив от удивления глаза, топорник, теряя равновесие, покачнулся и упал на спину, не остановившееся еще сердце продолжало выплескивать жизнь из раны. Жуткое зрелище; я отвернулся и, пытаясь не слушать предсмертного хрипа, быстро побежал в единственную открытую дверь.

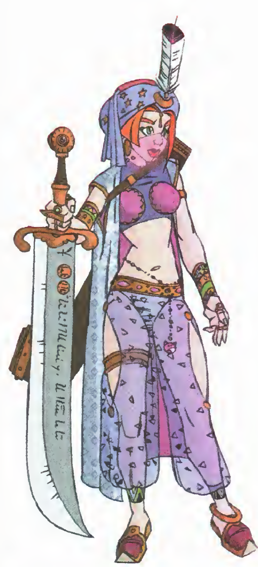
Добрался до внутреннего дворца, осталось пересечь длинный мост, и тогда окажусь уже в своем родном доме, где все знакомо. Не успел ступить на плиты небольшой площадки, как мне навстречу побежал воин, размахивающий копьем, но его жизнь оборвалась слишком быстро даже для того, чтобы он сумел осознать это. Вытерев клинок об одежду убитого, я переправился на другую сторону. А вот тут пришлось изрядно напрячься и поработать не только руками и ногами, но и серым веществом в голове. Ситуация такая: в небольшой комнате, состоящей из двух яру-

сов, есть максимальный набор инструментов уничтожения (гильотина, вертящиеся лезвия и пр.) и две кнопки, открывающие соответственно две решетки. Задача, в принципе, проста: успеть нажать две плиты своим весом и прыгнуть через пропасть так, чтобы тяжелые чугунные решетки не прихлопнули вас, как муху. Вот что я придумал: забираюсь на верхний ярус, становлюсь спиной к кнопке и... делаю шаг назад, быстро-быстро бегу вперед, падая вниз (неважно, что пятки сильно отбил), после чего аккуратно оббегаю первые лезвия и жму вторую кнопку, через гильотину наверх, там, не останавливаясь ни на секунду, прыгаю через пропасть. На все про все, как я посчитал, должно хватить секунд 35, после этого ворота закрываются и все приходиться повторять заново. Не буду вам рассказывать, через какое количество попыток я сумел переправиться на другую сторону, Принцу не положено унижать себя публично. Вернемся к моему путешествию. Забравшись по канату на самый верх, я сумел не только вытащить саблю, чтобы убить охранника, но и помахать ею минут десять. Сильный правитель из меня получится. Не дав себе времени отдышаться, побежал дальше и попал, представьте себе, под пресс. Меня отжать хотели, как какую-то гнилую гроздь винограда, но я тоже не лыком шит: мгновенно нашел лазейку в стене – кусок казавшейся прочной стены легко пошел по пазам вглубь и открыл скрывавшийся за ней выход в другую, более безопасную комнату. А еще в этой комнате обнаружился небольшой рычаг. Стоило мне взяться за него, как что-то под потолком взвыло, заработали тайные механизмы, загремели цепи – видимо, подняли решетку... Надо вернуться и посмотреть, а то вдруг что-нибудь ценное упущу. Хм, все выходы перекрыты, замуровали! Идти-то некуда, кнопки, открывающие решетки, находятся за ними. Что делать? Кто виноват? Надо восстановить в голове весь лабиринт, может, где-нибудь вспомниться лазейка... Так и есть: вернувшись к тому месту, где я пересекал пропасть, прыгая с канатом, посмотрел вниз и узрел решение проблемы – бассейн. Недолго думая, прыгнул вниз с двадцатиметровой высоты в воду. Зря не подумал: приближающаяся со скоростью метеора вода оказалась на ощупь тверже базальта, вошел в нее, как обух топора входит в дерево, отбил себе при этом очень важные детали, до сих пор перед дождем побаливают. Зато оказался невероятно близок к выходу.



Перешагнув через еще один труп (ими воистину устлана вся дорога за мной), очутился я в купальне султана: повсюду бассейны с теплой и холодной водой, канализация – в общем, вода. Как же мне захотелось омыть измученное прыжками и битвами тело в приятной морской воде! Но залезать в резервуар мне пока не хотелось, вместо этого просто переправился на другой берег и побежал к башенке. Опытным взглядом заметил небольшое углубление сразу у входа справа, точно – потайная кнопка, принесшая, кстати, мне пучок отличных стрел. Вперед, теперь с арсеналом, способным уложить на расстоянии ста шагов половину армии Визиря. Но до финальной битвы еще очень далеко; по крайней мере, сейчас от нее меня отделяла пропасть с канатом. Преодолеть ее удалось, хорошо разбежавшись и покрепче схватившись. Черт, ноготь сломал с этими кульбитами. У вас пилки не найдется? Я просил пилку для ногтей, а не шипы, выскакивающие из пола. Обогнув их и почему-то содрогнувшись от ужасающего вида, проверил дорогу впереди. Ничего страшного, лучше всего будет залезть на небольшую башенку в комнате справа, но будьте внимательны! В первый и последний раз за это приключение я пощадил человека. Не то чтобы очень благородный и человеколюбивый, просто заметил в нише второго, более опасного врага. Минуя обоих, умудрился без сдачи крови нажать кнопочку на самом верху, останавливающую насосные механизмы. Пока не знаю, зачем это все нужно, но просто так кнопочки, да еще и под охраной, на стены не вывешиваются. Вернусь-ка назад к главному бассейну и проверю, все ли там в порядке.

Да, отлично, вентиляторы, перекачивающие канализацию, остановились, поэтому дворцу в самом скором будущем грозит настоящий потоп, а мне это дает возможность проникнуть в недоступные помещения. Заодно искупаюсь. Надышавшись предварительно и расширив тем самым легкие, плюхнулся солдатиком в теплую расслабляющую воду. Не теряя времени и драгоценного кислорода, поплыл по туннелю вперед, а на развилке повернул направо. Свет в конце туннеля не заставил себя ждать, и хорошо, потому что глаза уже начали выскакивать из орбит, а во рту стало нестерпимо солено от крови из прикушенной губы. Самая страшная смерть – от удушья... и моего палача, пожалуй. Опять загадки, снова мозги напря-



гать, нет ничего хуже этого. Еле-еле догадался, что если символ над кнопкой совпадает с символом над дверью, то они взаимосвязаны, вот так. Применив все правила логики, я нажал кнопку напротив выхода и не ошибся – она «пропустила» меня вперед, где тотчас же появился потайной факел-рычаг. Нашли чем персидского принца напугать! За полукруглыми створками спрятался бандит с двумя большими ножами, сразу приступивший к шинкованию моего тела, просто мясник какой-то. Получив в меру достойный отпор, он полег смертью храбрых у моих ног и освободил проход в небольшую комнатку с каменным алтарем.

Взгромоздившись на него с ногами, случайно заметил ловушки вдоль края дыры, в которую собирался влезть, видимо, ангелы хранители берегут. Минуя шипы, я выполз в небольшом зале с видом на мост и парочку солдат, охраняющих его. Хе-хе, вот стрелы и пригодились, даже если солдаты и видели меня, то сделать уже ничего не могли. Острые молнии впивались в тела не знающих куда бежать охранников, и через минуту наступила тишина. Когда убиваешь, радуешься, а потом наступает момент раскаяния, и нет спасения от муки адской. Не время сейчас об этом думать: так можно и до конца не дойти, мысли мешают, займусь ими на старости лет. Итак, я остановился на прыжке, да-да, на прыжке, совершить который мне стоило пары поседевших волос и вывернутых рук. Представьте себе: с разбега прыгаю в пропасть, пролетаю в свободном полете несколько метров и вижу стремительно приближающуюся стену. Смертельно больно ударился об нее коленками, как ноги оторвали, вообще их тогда не чувствовал, но вся боль оказалась в плечах. Одна рука повисла плетью, пока не вправил ее, а вторая вроде цела осталась. Еле выполз на мост и несколько секунд лежал, уткнувшись лицом в нагретый камень, боль отходила вспышками. Никогда, слышите, никогда я не сделаю чего-либо похожего, плевать на царевну и Визиря, я не могу так больше. Начинается истерика, с этим делом пора завязывать. Поднимайся на ноги, быстро вставай и иди вперед, только вперед! Внутренний голос, тебя я тоже уже ненавижу.

Выдвинув подъемный мост, молча побрел дальше; впереди никого не видно, значит, можно не напрягаться. Совершив таким образом почетный круг по замку, я очутился снова у того места, где убил человека с двумя ножами (ниндзя), как раз там открылась новая дверь справа. Поднявшись на лифте довольно высоко – на пару этажей, не меньше, снова воспользовался веревками. Проболтавшись на них и окончательно повредив руку, очутился над комнатой с тремя кнопками. Здесь ничего, кроме вазы красного мрамора, не отзывалось на мои попытки подвигать или сломать, поэтому пришлось сбросить посудину вниз. Аккуратно скользнув, она приземлилась точно на кнопку, плотно вдавив ее в пол. Последую-ка я за ней. Чтобы не разбиться, спустился на руках, мне показалось так наиболее безопасно. Плита с квадратом позволила поднять упорную решетку за углом и выпустила на Арену, где меня уже поджидало прекрасное создание. Да, мне пришлось убить девушку, ту самую, с брильянтом в пупке и острой саблей в руке, сообщницу Визиря. Если бы не тот факт, что она хотела получить мое сердце, я, может, и не стал с ней связываться, но вид блестящей сабли у горла заставил забыть обо всех приличиях. Она – достойный противник. Обыскав карманы мертвой, но все еще очень красивой девушки, нашел фляжку с красным вином. Подкрепив большим глотком силы и нервы, я пошел дальше не оглядываясь, ибо знал, что сзади ничего, кроме смерти, от меня не осталось.



Очередной мост на пути к главным палатам дворца был пересечен без происшествий, зато потом началось такое! Перед самым носом упала тяжелая решетка, чуть не отдавив пальцы на ногах, какой-то сумасшедший стражник прицепился сзади. Охранника можно и отогнать, но вот как справиться с замком? Если принца не пускают в дверь, то он свободно войдет через окно: никто в Персии не имеет права что-то скрывать от глаз особы королевской крови. Я так и поступил: залез в окно, тихо-тихо, чтобы никто не услышал, спрыгнул на широкий карниз и побежал наперерез ошеломленному моей прыткостью врагу. Взмах мечом, практически не останавливаясь, бегу по направлению к башне, но и тут ловушка: колдун, телепортировавшись к замку, сумел-таки перекрыть дорогу. Ничего-ничего, и тут справимся, главное – не терять набранного темпа. С этой мыслью я вскарабкался на левый бортик и перемахнул на небольшой внутренний дворик, украшенный пальмами и колоннами. Оттуда на маленький приступочек, потому что, как мне показалось, до широкой дорожки я бы никогда не допрыгнул, даже с разбега, даже пьяный. Итак, мое состояние – отличное, месторасположение – внутренние помещения дворца, похожи на складские. Пододвинув небольшой ящик в башне, пролез незамеченным в широкое окно, а там добраться до замка решетки не составило никакого труда.

Воспользовавшись открытой дверью, попал, наконец, в коридор, ведущий куда-то к выходу. Ага, зеленая бутылка на карнизе, почитаем: водка, первый сорт, урожай прошлого года, разливочный комбинат Сулеймана. Не знаю я такого человека, который бы не отравился водкой Сулеймана, ее даже во дворце иногда вместо яда используют; говорят, что фабрикант добавляет в нее «для вкуса» мочу самки верблюда и пару растений, чтобы отбить сильный запах. Отложу-ка я лучше бутылочку подальше и пить не буду, несмотря на сильную жажду. Впереди ожидает такой прыжок, что надо сохранить голову свежей; аттракцион впечатляет, прямо дух захватывает: прыжок на канате через смертоносные шипы, исполняется в первый и, скорее всего, в последний раз. Продолжаю, перед самой дверью убил еще одного и полез вверх по лестнице, после какой-то неприметной развилки меня уже ждали. Думали, наверное, что с подарками к ним иду, как бы не так.

В общем, пробился к лифту без потерь и взлетел наверх, после чего чуть не провалился обратно вниз на раздвигающейся лестнице. Решение подсказала обстановка помещения: на другую сторону перебраться можно было, уцепившись руками за вытянутую металлическую люстру, а потом, перебирая конечностями, медленно двигаться вперед. Вот так. В этих коридорах хорошо ловить и уничтожать толпы захватчиков. Бежит такая орава и вдруг исчезает: ни крови, ни криков, ни трупов – замечательно! Башня зовет своей громадной неприступностью, манит закрытыми дверями; я, как заколдованный, не обращая внимания на холодную воду, нырнул в канал и поплыл, быстро загребая руками, пытаясь таким образом немного согреться. После водных процедур обсушил платье, раскачиваясь на веревочке, будто приманка для мух на кухне, и убил непонятного мужика с двумя тесаками. Кто же их, таких кровожадных, рожает? Впрочем, не будем о любителях убивать, сами с усами. Все, я внутри.

Доки. Пахнет плесенью и водорослями, иногда ветер приносит на сильном крыле аромат рыбы, смешанный с едкой солью. Меня, с утра ничего не евшего, начинает выворачивать, еще не хватало разболеться животом посреди вражьего стана. Теплое небо, так нужное мне, улыбнулось, и жить стало чуть-чуть легче. Это небо – как твои глаза: постоянно меняющийся серый цвет с искорками оттенков неизвестных мыслей; небо, такое большое и слегка равнодушное, потому что вечное. Красавица моя, когда же я увижу тебя, солнышко?

От мерных мыслей меня отвлекли два человека с подозрительно хитрыми лицами. Они быстро шли мне навстречу, размахивая мечом и дубинкой: тут я все понял, не теряя времени на объяснения, развернулся и побежал, да-да, побежал. Точнее, залез на ящики и оттуда по карнизу обошел охранников. Перепрыгнув решетку, я огляделся и понял, что это конец: идти некуда, а враги так и наступают на пятки. Надо бежать вперед, решение точно где-то там, воплощено в бутылке: магически изменив свою внешность, я свободно прошел мимо толстого охранника и... черт, столкнулся с допельгангером. Но тот не обратил на меня никакого внимания, позволив взять ключ и умножить силы очередным пойлом. Вот так работает охрана Визиря! Вернуться к решетке оказалось немного проблематично, потому что магия перестала действовать и заклинание личины спало, заменила его сталь меча. Не скажу, что меня ждало за решеткой, это надо пережить, а по рассказам – не то, не то. В общем, очутился я на крышах рыбацких хибар, ползание по скользким скатам которых никакого удовольствия не доставляло. Что ж, все мы иногда попадаем в те места, где не нравится, но если нет терпения, то нет и удачи. А она была совсем недалеко – в лице дедушки с флейтой. Я шел вперед, достигнув каменного здания с обрушенной крышей, попробовал спуститься по ветхим деревяшкам вниз. Удалось... засадить занозу в ладонь, впрочем, спуститься тоже получилось. В полу канализационный люк, этого еще не хватало! Лезу вниз, в темноте бесконечное количество раз спотыкаюсь о бугры и камни. Монстр! С ними легко и инфаркт получить. Всех перебью! Помыв руки в бассейне, я зашел в темный проход и, перепрыгнув через неприметную яму, воспользовался дедушкиной флейтой – заколдовал веревку и, как заправский факир, залез по ней наверх.



Вдалеке парил воздушный шар ренегата, вот туда я и отправлюсь, чтобы отомстить ему за девушку и отца, за то, что заставил меня убивать ни в чем не повинных людей. Пытаясь не замочить тапочки, преодолел небольшое расстояние, бесконечное количество раз прыгая по плавающим доскам, а оттуда уже доплыл до охраняемой пристани. Держите меня вдесятером! Теперь ты никуда не денешься, злостный похититель. Не может быть! Кто-то сумел предупредить Визиря о моем приближении, и шар, величаво сверкая в лучах полуденного солнца, рванул в небо. Нет!!! Не соображая ничего, я прыгнул вслед за ним.

Фортуна на моей стороне, одиноко свисающий канат хлестнул по лицу и руки сами схватились за него – рефлекс самосохранения. Подтянувшись, перелез через бортик и оказался в пасти врага, почти в прямом смысле этого слова. Солдат слева! Нет, какой-то раб, ошибочка вышла. Убрав меч, я подошел к напуганному моим появлением человечку и расспросил о «посудине». Тот почти ничего не сказал, видимо, сильно ему появление мое отдалось, просто посоветовал залезть на ящики. Попробую, не впервой. Стоило мне высунуть голову из люка, как к ней подскочил кто-то с палкой и попробовал сыграть в гольф. Удар получился неудачный (для него), я выскочил из дырки и отрубил ему сначала руки, потом ноги и голову, которые его же палкой скинул за борт – в назидание будущим врагам. А они не заставили себя ждать: то ли решили мстить за убиенного товарища, то ли просто не видели драки. Малыш, вооруженный суковатой дубиной, двигался слишком медленно, чтобы попасть по мне. Конечно, и он не смог прожить дольше минуты. Где, в каких землях Визирь набрал таких больших ребят? Кнопочка открыла деревянную дверь, за которой пряталась бутылочка (видимо, гигант хотел отпраздновать победу). Очень предусмотрительно – после битвы всегда приятно промочить горло. Наверх, мне надо наверх; голова уже слегка кружилась, поэтому я покрепче уцепился за канат. Упасть с такой высоты было бы ошибкой, наверное, я даже до земли не долетел бы, растворился в большом облаке. Еще один гигант! Не простой – после смерти он рассыпался на тысячи огоньков и исчез неведомо куда, значит, без магии не обошлось. Оборона с каждым шагом становилась сильнее, а силы медленно утекали, продержаться бы до конца. Оказавшись внутри небольшой башни, я переговорил с худым стражем, и он был со мной не согласен, чем заслужил смерть. Скажу честно – техника его владения оружием была на высоте, первый достойный меня противник. Опять хитроумные механизмы – понаставили везде, а ты сиди и разгадывай способы их действия. Драться надо, а не думать – это мое личное мнение. Конечно, я покривил душой, загадки немного отвлекали от бесконечного размахивания мечом, что давало мне немного времени отдохнуть и продумать план наступления. Преодолеть Систему получилось, уравновесив своим телом огромные весы и совершив пробежку, а потом уже ничего не стоило запрыгнуть на конвейер, доставивший тело дорогого принца на верхнюю точку первого уровня воздушного шара.

Я запрыгнул в среднее окошко и пошел дальше, назад пути уже нет. Особенно после того, как я нажал на небольшой рычаг. Он освободил мне дорогу к очередному монстру с дубиной и новым «весам». Такое ощущение, что я попал на рынок гигантов: сначала обвешивают, потом бьют, пробуешь убежать – все равно бьют. Но через мгновение я получил шанс отыграться, и ничего не подозревающий гигант был уничтожен мною выстрелом из пушки в упор (для этого мне пришлось немного повернуть ее при помощи кнопки и рычага). Чувствуется приближение к цивилизации: дерево постепенно сменяет металл, лифты становятся быстрее, а полы изящнее, но не такие прочные, как раньше, – все норовят провалиться под ногами. Заглядевшись сменой обстановки, я и не приметил, что попал в «гимнастический зал», прыжки стали так же часты, как и дыхание, а неловкое движение сулило смерть или, в лучшем случае, серьезную травму. Особенно хочу отметить пару катающихся на полозьях ящиков, с ними я больше всего нервов и времени потратил. Но ничего, до следующего лифта дотянул. Садист наш Визирь, другого определения к нему я найти не смог. Вы когда-нибудь прыгали на лопасти очень большого вентилятора? Нет? Тогда можете считать, что жизнь была прожита зря, – незабываемое ощущение кружащейся головы, сильного ветра и желания прожить еще немного. За углом меня, не успевшего оправиться от продувания, ждал самый сильный гигант из тех, кого я успел увидеть и отправить на тот свет, громила почище пирата Садагира будет: мускулы вот-вот порвут кожу и одежду, для такого парня и двойных лезвий не жалко. Тем более что мне пришлось ими воспользоваться в последний раз, сейчас расскажу, почему. После смерти последнего брата-переростка я потянул за безобидный рычаг, торчавший так скромно из стены, а результат был очень впечатляющим – комната в одну секунду перевернулась верх ногами, причем так неожиданно, что я выронил все оружие и оно с прощальным свистом полетело к земле. Не отчаиваться, еще столько нового впереди! В данном случае – наверху, куда я и полез.

Итак, командный центр, сердце всей этой опутанной канатами машины. Первым делом решил испить водицы из фонтана и нашел там заржавевший ключик. Не приучен я оставлять вещи лежать просто так, поэтому поднял его, обтер и сунул за пазуху – когда-нибудь пригодится. Конечно, от стражи им не отмахнешься, но замок вскрыть можно. Кстати, о страже: минуя ее на большой скорости, я забежал в караульную и поднял, о счастье, копье – грозное оружие в умелых руках. Более уверенным

шагом – все-таки не с зубочисткой иду – пошел дальше, мимо вентилятора наружу. Вот лучник, заметив меня издалека, начал не торопясь выпускать одну стрелу за другой, как в тире, а я бегал подсадной уткой взад-вперед перед ним, безуспешно пытаясь добраться до укрытия. Но он дождался – копье пробило горло, а мне достался лук. Становится жарко, видимо, я где-то рядом с машинным отделением, едва доносится с ветром ухание гигантских механизмов. Задерживаться долго там не стал, все ползком-ползком, и обошел опасный участок. Дорога не петляла и вывела меня в столовую, а потом и в местную оранжерею. Не обращая внимания на блеяние белых овечек, я подбежал к фонтану и залез на непонятную конструкцию из толстых металлических свай. Не поверите, но и здесь кто-то оставил недопитый сосуд с очень знакомым запахом. Прыгучесть! Что-то очень не хочется подробно описывать мои скачки от уровня к уровню, от моста к мосту, тогда все слилось в один зеленый ковер и, честно говоря, я мало что помню, чувство полета заставило забыть обо всем и наслаждаться высотой. В итоге мое перелетное тело забросило в самую верхнюю башенку красного цвета, где, уже обретя тяжесть тела, мне пришлось лезть по длиннющему канату, и знаете куда? В газовую камеру! Я, правда, человек не самый глупый, быстро смекнул что к чему и закрыл единственную дырку, через которую мог поступать газ, ящиком. Свежее решение, тем более что так удобнее залезать на движущуюся платформу. Как все продумано и логично! Но то, что я увидел через минуту, заставило мгновенно забыть о порядке Мироздания – катапульта! Неужели мне придется лезть туда и запускать себя в качестве снаряда? Я не тренировался, даже не думал, что придется сделать такое. А пришлось, другого выхода не было. Один раз повернув ее для точности прицела, я сел в плетеное гнездо и зажмурил глаза. Свист ветра в ушах и глухой тычок телом в парусину баллона воздушного шара – приехали. Враг близок, как и гроза, стремительно несущаяся с севера. Черные облака дрожали водяными студнями, а молнии ежесекундно пропарывали их тело, выплескивая струи на иссохшую землю, сейчас скрытую во мраке. Холодно. Воздушный шар, резко дернувшись, столкнулся с одной из небесных громадин и закричал, изгибаясь в огненном вихре.

Все горит, от удушливого дыма не скрыться, он повсюду, пропитывая одежду, цепляется за волосы и дерет горло. Если не поторопиться, можно поджариться, и тогда уже никакая принцесса не нужна будет, поэтому первая цель сейчас – поиск спассредства или что-то вроде этого. Добежав до того места, где стоял страж, я перемахнул на внутренний круг при помощи болтающейся веревки и залез наверх по канату, который должен был вот-вот заняться пламенем, в самую сердцевину башни. Наконец-то я встретился лицом к лицу с источником всех бед – монстром, сыном Визиря. Мощное тело венчала голова тигра, глаза грозно блестели желтыми звездами из-под густых бровей. В руках меч. Началась схватка, победа осталась за мной; злоба, рвущаяся наружу, помогла пробить защиту врага и нанести несколько сокрушительных ударов. Противник схватился за грудь и, в беспамятстве отступая назад, свалился за борт. Кажется, все. Но почему нет радости в душе, ведь я только что победил Зло, собственноручно перерезав ему горло и сбросив в пропасть? О Боже! Гигантская птица взмыла в воздух и полетела прочь от терпящего крушение шара, на ее спине сидел живой сын Визиря. Видимо, он зацепился за какой-то канат и выпил оздоравливающее снадобье, после чего спешно эвакуировался. Я прыгнул за ним, но промахнулся и камнем полетел в Тартар, все пропало.

Я уже умер, попал в другой мир, где необычайные краски неба смешивались с обломками строений, крутящихся по странной орбите. Никогда не думал, что рай будет именно таким. Нет, погодите, я же чувствую боль, могу потрогать себя за лицо, значит, еще не бесплотный дух. Я жив! Не знаю, где нахожусь, но жив, а значит, найду выход. Главное – все время идти наверх, внимательно следить за исчезающими плитами под ногами и нацеливаться поточнее, куда прыгать. В стремительной пляске пол меняет очертания и формы, как в калейдоскопе. Если я сумею добраться до Храма, что чернеет вдалеке, то наверняка найду там какие-нибудь полезные сведения. И животный мир здесь совсем другой, не такой, как на Земле: обезьяны, летающие женщины... Единственное сходство наблюдается в наличии агрессии к моей личности. Тут и так трудно, еще всякие гады под ноги лезут. Нет у них сострадания. Итак, я добрался до островка с динамо-машиной больших размеров и, соответственно, большой мощности. В воздухе пахло озоном, волосы на голове становились дыбом еще задолго до моего приближения к механизму. Попав на диск главного генератора, я умудрился избежать попадания под электрическую дугу, потом, быстро перебирая ногами, плюхнулся в бак с водой. Сильный водоворот закрутил меня и вынес совершенно в другом месте, вроде все похоже, но что-то не так. Ага, я с другой стороны агрегата! Что же это такое блестит в беседке? Я вообще натура любопытная и не пропущу шанса слазить за чем-нибудь необычным. Мои усилия были вознаграждены по праву: в руках я держал огромный драгоценный камень весом в полкило, за такой на черном рынке килограммов триста золота отвалят, весь запас Персии. Что-то знакомое, как будто это уже где-то видел. И только вернувшись назад к гигантской статуе, я вспомнил: в руках у меня был левый глаз Хранителя, который сейчас косо смотрел сверху с немым укором. Ладно, ладно, конечно, я не присвою чужого. Вставив кристалл в глазницу, ваш герой освободил синюю птичку и вернул зрение каменному господину. Такие вот дела, кстати, в награду получил хороший меч, пригодившийся через несколько секунд, – подрезал им крылышки одной барышне.

Куда теперь? Наверх, скажу я, и не ошибусь, потому что в этом мире есть только одно правильное направление. А путь нелегок, взять хотя бы Лабиринт – не один волос поседел в моей шевелюре, пока ходил я по узким кирпичикам. Слава Богу, в башне можно будет отдохнуть и привести себя в порядок. Не приходилось ли вам уменьшаться в размерах? Знаете, после этого большого приключения мне стало скучно жить, я испытал все, что может представить человеческий разум, и не осталось ничего нового. Короче, я случайно попал под действие уменьшающего аппарата, что тоже не просто так произошло. Благодаря этому мое тело свободно прошло через замочную скважину, в обычной жизни через которую не пролазил даже палец. Вспомнил: не обошлось здесь и без перемещения мебели – с полки не получалось допрыгнуть, поэтому пришлось ставить мостик. Но вот я снова на воле и готов принять немного живительной жидкости из бутылочки ярко-зеленого цвета. Недалеко я уже от родины, если и здесь нахожу спиртное в углах. И опять бегу в Храм. Там неугомонный принц встречается с тремя валькириями, но не очень позорно избегает схватки, после чего оседлывает синее создание с крыльями. Сказка продолжается.

Я-то думал, что птичка донесет меня до принцессы, а она, своенравная скотина, приземлилась на непонятной скале. Тут холодно, снегу навалило... Чтобы еще раз я подчинился животному, да никогда! А нам все выше, и выше, и выше. К одинокому черному замку, может, там кто поможет...

Сначала я ориентировался на водопад, потом, переправившись через него по палке, стал поглядывать на первую башню. Странное же это место: непонятные ворота, которые закрыты, ледяные статуи – прямо Стоунхендж вместе с Бермудским треугольником. Искать ответы я направился в здание, оттуда дышало теплом растопленного камина (перед входом кто-то обронил в углубление скалы куриную ножку, съесть я ее не рискнул, но с собой взял – мало ли). Когда я говорю «мало ли», значит, через мгновение нахожу применение найденному предмету, так и сейчас: мясцо пригодилось в качестве приманки для крыс – утяжелителей кнопочной плиты. Открыв таким хитроумным способом дверь, я лицом к лицу столкнулся с непонятной образиной, явно не пускающей меня к очагу. Любопытство взяло вверх, и я все-таки добрался до странного пламени. Ух ты, да это же производитель магических стрел! Взяв одну, я вернулся к закрытой решетке на улице, побродив там с полчаса, окончательно продрог и шутки ради за-

пустил заколдованную стрелу в ледяную статую. Эффект оказался очень неожиданным: лед растекся голубыми струями и перед моими глазами оказался человек в годах. Поблагодарив за столь необычное спасение, он отпер ворота и выпустил меня на волю. Были бы все тут такие хорошие, я бы уже давно сидел дома с любимой, а тут приходиться бегать, резать, прыгать. Не обращая внимания на посиневшие пальцы и сведенные ноги, я брел к цитадели, попутно отогреваясь, точнее, подогреваясь алкоголем в охранных башенках у самого входа (жизнь!). Не встретив особого приема со стороны защитников крепости, я свободно прошел внутрь и остановился у входа в канализационные стоки. Храбро нырнув в голубые воды (вот дурак был, сейчас ребенка сделать не могу), доплыл до противоположного берега и вылез, отряхиваясь, как старый кот, на сухое место. Прямо надо мной был обрушенный мост – сразу видно, что по нему уже никуда не пройдешь. Я поступил хитрее: опустив шлюзовую заглушку на водопад, перекрыл сильный поток, потом, аккуратно ступая по скользким камням, перешел на другую сторону вдоль стены. Вот так-то, а вы говорите: «купаться».

Недолго длился мой триумф: пытаясь включить свет в темном коридоре, случайно нажал какие-то кнопки, после чего из нефа на меня кинулся монстр крикливо-голубой раскраски. После смерти он оставил мне только одну бутылочку, и ничего больше. Заклинание Feather Fall (легкое падение). Не подойдет ли оно для спуска со стены? Может быть. Добравшись вплавь до обрыва, перекрестив пальцы на руках и ногах, прыгнул в черную пропасть. Как с парашютом, медленно и комфортно. Спустившись вниз, знаете, что я сделал в первую очередь? Правильно, полез наверх, срывая ногти на обледенелых карнизах, полз я по почти отвесной скале в поисках своей милой девушки. Вот до чего доводит нормальных людей любовь! Но, в конце концов, не удержался и рухнул в искрящийся поток, подхвативший избитое тело, как пушинку, и потащивший его в неизведанный туннель. Если он начнет сужаться, то наверх никогда уже не выбраться, лучше я сразу схвачусь за камень и выберусь на сушу. Не получилось, что ж, ждем другую возможность... а-а-а... полет прошел успешно, зацепление за мост совершено. Черт, стоило бы мне на секунду замешкаться, и все километры пройденного пути коту под хвост. Этот день – одна большая удача. Перебравшись через еще один, но уже не такой опасный водопад, я попал в замок Визиря. Охрана долго упиралась и не хотела пускать меня туда, требовала документы, справку о родстве и прочую ерунду. Я предъявил меч, и они успокоились.

Финальная битва не за горами, это чувствуют все, поэтому схватки стали более опасными и кровавыми – бились не за себя, а за Визиря. Бедненькая моя девочка, куда же они запрятали тебя? Потерпи еще немного, скоро я обниму тебя, и мы исчезнем из этого жестокого мира. Комната сменялась сотнями точно таких же, оскаленные пасти давно слились в одно злобное лицо, по которому я полосовал саблей; силы на исходе. В конце концов я очутился в пещере из красного базальта, полностью восстановив здоровье большой бутылью, приготовился к чему-то опасному. Просто так, я уже заметил, в цитадели ничего не лежит. Очередная головоломка: в этот раз с кристаллами, проводящими Открывающие Лучи. Стоит направить такой луч на дверь, как она тотчас же распахивает створки. Но запустить эту машину получилось не с первого раза. Через ход справа я попал в небольшое ответвление с круглым залом и комнатой непонятного назначения с дырой в никуда посередине. В ней-то и таилась разгадка всей хитроумной кристаллической системы. В сиреневатой дымке мне удалось разглядеть металлический стержень, вполне пригодный для хватания. Понимаете, я стоял перед очень серьезным выбором: если прыгну и сумею ухватиться, то обратно путь уже заказан, а вдруг там ничего больше нет, так просто – декоративный «отросток». Чтобы удостовериться в правильности своей догадки, еще раз обошел все доступные помещения, облазил, обнюхал каждый уголок. Выхода нет. Только в дыру. Постояв немного перед пропастью, я набрался храбрости и прыгнул; железный прут мелькнул перед глазами, но ладони сами схватились за ржавую его поверхность. Успокоившись, к огромной радости заметил отводной туннель, допрыгнуть до которого удалось, предварительно раскачавшись на стержне и подсобив канатом. Кнопка.

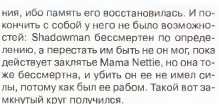
Я заплакал, когда увидел знакомые шипы в том месте, откуда безрассудно прыгал в пропасть. Тот поступок граничил с самоубийством, но риск оправдал себя: в круглом зале опустился вниз прибор непонятного назначения, который удобно было использовать в качестве подъемника на второй этаж. Преодолев небольшое препятствие (не теряющее от этого своей смертоносности), воспользовался ящиком, чтобы залезть на третий ярус, где повернул самую важную кнопку, активизирующую Луч. Теперь оставалось самое легкое: вернувшись к кристаллу, я просто шел по лучу, ярко освещавшему коридор. Во втором зале, пользуясь все той же кнопкой, изменил направление основного потока света и открыл новую дверь, скрывавшую за собой ловушку под названием прыжок-шипы-канат-шипы-прыжок. Миленькая комбинация, но и цель достигнута была немаловажная: в новом зале находился выключатель большого конвейера. Воспользовавшись им (извините, что я так кратко, но после такого длинного рассказа в горле начинает першить, кушать очень хочется, да и еще кое-куда не мешало бы сходить; в общем, я заканчиваю) пересек довольно быстро очередную бескрайнюю пропасть и выдвинул из капсулы новый кристалл. Не обошлось и тут без маленькой кнопочки. Ура, я, как никогда, близок, чувствую запах шерсти врага. Быстро – ноги сами несут меня – возвратился в главный зал, тот самый, с первым кристаллом, и повернул всю конструкцию на девяносто градусов, как раз так, чтобы открылась до сих пор запертая дверь. Луч, рассекая темноту, воссоединился со вторым кристаллом, и дверь в Тронный зал медленно скользнула в сторону. Эх, последнее препятствие – охранный магический пол. Никто, кроме меня и сына Визиря, не знает волшебной комбинации, сейчас замок разрушен, сынок убит, поэтому я могу спокойно показать вам ее.

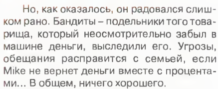


Каждая клетка обозначает плиту пола, а цифры на них – очередность наступания, и не дай Бог промахнуться: огненный смерч в секунду пожрет тело, оставив лишь горстку пепла. Все, я достал меч.

Солнышко! Этот изверг, животное, приковал мою возлюбленную к огромной шестеренке, вращение которой рано или поздно должно было принести смерть красавице. Ее нежное тело сомнется между большими зубьями беспощадной машины. Надо спешить. Подбежав к хохочущему монстру, я попытался воткнуть лезвие прямо в горло, но Тигр лишь немного отклонился корпусом в сторону, и мой удар пропал втуне. Несколько минут продолжалась игра в кошки-мышки: я атаковал, враг легко парировал, изредка пробуя и мою защиту. Время уходит, красное марево закрыло пеленой мои глаза и, очертя голову, бросился всем телом на сына Визиря – бешенство взяло вверх. Не ожидав такого удара, монстр сделал несколько ошибок и сталь, наконец, достала его. Кровь хлынула из развернувшейся раны. Рано праздновать победу – недобитый зверь достал из-под полы красный пузырек с магической жидкостью, плоть на глазах затянулась и мрачный смех прогремел, заглушая шум машины в зале. Высоко подпрыгнув, Тигр исчез на верхнем ярусе. Тогда мне пришлось убрать меч и воспользоваться цепью; не давая даже времени вылезти на площадку, враг пошел в атаку. Дальше отступать некуда: или он, или я.

Алан Берновский





SHADOWMAN

...И было то место местом смерти, и страдали там души, расплачиваясь за грехи свои земные. И не было там ни надежды, ни добра, ни радости, ни света. Одна боль окружала души, и была та боль велика. Тысячи лет Хранитель защищал мир от вторжения сил зла. И вот настал день, когда Демон понял, что силы его на исходе. И напрягся он, и собрал последние свои легионы, и подготовил все для Великой Войны с миром живых. Но на его пути опять встал Хранитель, и сказал Хранитель: «Пошел вон!» Но не согласился Демон, и началась их последняя великая схватка.

Звали Хранителя Shadowman – Человек-Тень...

Но, как оказалось, он радовался слишком рано. Бандиты – подельники того товарища, который неосмотрительно забыл в машине деньги, выследили его. Угрозы, обещания расправится с семьей, если Mike не вернет деньги вместе с процентами... В общем, ничего хорошего.

Доведенный до отчаяния Mike обратился за помощью к Bokor'у – местному служителю культа Вуду. Действия, который предпринял последний, так или иначе сработали, и казалось, что бандиты отстали. Но спокойствие было недолгим. Через несколько недель автомобиль, в котором ехала вся семья LeRoi, был обстрелян. В аварии выжил только Mike, да и то чисто номинально...

После долгого пребывания в коме, с трудом оправившись от нескольких серьезнейших ранений, Mike полностью потерял память. Более того, та защита, которую предоставил ему вудуист, одновременно оказалась проклятием, и он поневоле попал в рабство к злобному Bokor'у. Mike был киллером без воспоминаний и сожалений, который слепо исполнял приказы своего хозяина, не задумываясь о последствиях и не пытаясь понять, кто же он есть на самом деле. Однажды ночью Mama Nettie – очередная поклонница культа, некогда весьма могущественная, но в силу естественных причин практически мертвая – ворвалась в заведение Bokor'а и насильственно вживила в грудь Mike'у опаснейший артефакт – The Mask of the Shadows. Mike стал Shadowman'ом – рабом повышенной мощности, только теперь его хозяином была Mama Nettie.

Mama Nettie поглотила душу Bokor'а, тем самым остановив процесс своей смерти. Оставив Mike полноправным владельцем бокоровых апартаментов, она тем самым обрекла его на страшные страдания, ибо память его восстановилась. И покончить с собой у него не было возможностей: Shadowman бессмертен по определению, а перестать им быть не он мог, пока действует заклятье Mama Nettie, но она тоже бессмертна, и убить он ее не имел силы, потому как был ее рабом. Такой вот замкнутый круг получился.

И сидел Shadowman, и напрягался, и пытался придумать способ искупить свои грехи, ибо Mama Nettie обещала, что если Mike разберется со своим прошлым, она даст ему умереть.

КТО ЕСТЬ КТО В SHADOWMAN

Mike LeRoi

Национальность – ирландец. Возраст – 32 года. Выходец из Нового Орлеана, он всю жизнь был жертвой своих слабостей и недостатков.

С трудом поступив в колледж на отделение английской литературы, он был вскоре с позором изгнан оттуда за распутство и алкоголизм.

Перебравшись в Чикаго, он некоторое время работал водителем такси и влачил довольно жалкое существование, не смея признаться своим родственникам, что он больше не является студентом. Такая жизнь продолжалась вплоть до 1991 года, когда грабитель банка, которого подвозил LeRoi, не оставил свеженаграбленные 20 тысяч долларов на заднем сиденье его такси.

Mike, нимало не смутившись, присвоил деньги и вернулся домой. Заплатил за операцию, которая была необходима его маленькому брату Luke, и одарил родителей подарками, щедро растрачивая свое свежеприобретенное богатство.



Mama Nettie

Очень неординарный персонаж. Одна из самых мощных служителей культа Вуду, она единственная смогла создать Mask of Shadows. Несмотря на то, что ей можно дать лет двадцать, на самом деле ее возраст исчисляется многими столетиями. Просто она захватила тело молодой девушки, потому и выглядит столь прилично.

Mama Nettie довольно мощная колдунья, но она не может лично посещать Deadside (в дальнейшем – Страну Мертвых), для этого ей и понадобился Mike. Для черной работы, грубо говоря.

Но, решив совместить приятное с полезным, Mama Nettie, так сказать, подружилась с Mike'ом, решив тем самым сразу две проблемы: дружбы и подпитки энергией – Shadowman, помимо, всего прочего, является чем-то вроде персонального аккумулятора для милой девушки. По ходу игры Mama Nettie будет всячески помогать Mike'у как вещами, так и советами. Несмотря на некоторую нецензурность большинства из них, к ним имеет смысл прислушаться – они бывают полезными.

Jaunty

Помощник Mama Nettie, которые выполняет некоторые ее поручения в Стране Мертвых. Слегка психованный студент в отставке. Он был похищен своими сокурсниками и принесен в жертву во время ритуального вудуистского действа.

Он получил новое тело – тело змеи с человеческим черепом вместо головы – и почетную должность хранителя Врат. Он не плохой и не хороший, ему просто интересно, что будет дальше, а как оно будет – все равно. Единственный персонаж игры, который хоть с натяжкой, но можно назвать комическим. Остальные серьезны, как инфаркт.

Legion

Ну, тут все ясно. «И имя мне – легион», и вообще мы крутые и непобедимые... Дьявол, в общем. Ничего особенного.

ПРЕДМЕТОРИЙ

Handgun, он же Shadowgun

Когда Mike перед отправкой на задание придет говорить с непосредственным начальством, Mama Nettie даст ему пистолет. Ничего особенного, просто приличная пушка. А вот когда LeRoi попадает в Страну Мертвых, то пистолет превращается в не-



что странное, которое стреляет синенькими светящимися штучками, причем мощность выстрела прямо пропорциональна количеству поглощенных душ (о них – отдельный разговор). Только этот синенький стреляльник и может убивать уже мертвых противников. Все Главные Гады убиваются именно с помощью него.

Shotgun

Довольно мощное ружье. Его можно найти только два раза за всю игру – первый раз и второй. Соответственно и стрелять можно одновременно с двух стволов. Очень удобно. Количество патронов зависит только от вашей внимательности – они в бочках валяются и прочих подобных местах.

MP-909

Маленький автомат. Довольно симпатичный и удобный, но вот патроны жрет, как последняя... ну, вы меня поняли.

0.9-SMG

Самое мощное оружие в игре. Даже, в общем, и говорить-то больше нечего. Уважайте его! Но... самое мощное для Lifeside. На Deadside оно тоже, конечно, котируется, но уже не очень...

Cadeaux

Маленькие оранжевые объекты, рассеянные ровным слоем по всем уровням. Нужны только для обмена – God Loa меняет 100 Cadeaux на один пункт жизни. Довольно жадный бог, не правда ли? Он живет в Temple of Life, в Wasteland.

Nettie's File

В книжке содержится информация о Серийных Убийцах. Почитайте на досуге.

The Prophecy

Предсказание. В нем говорится, почему именно LeRoi попал в такую ситуацию.

The Gads

Татуировки. Каждая из них позволяет Shadowman'у делать что-нибудь полезное.

Toucher Gad, которая лежит в Fire Temple, позволяет вам трогать раскаленные поверхности, не обжигаясь. Marcher Gad, которую можно найти в Temple of Prophecy, позволяет вам ходить по лаве. Nager Gad (Temple of Blood) даст вам возможность плавать в токсичной жидкости.

Poigne

С ее помощью вы сможете подниматься по водопадам вертикально вверх.

Asson

Устройство для стрельбы fireboll'ами.

Baton

Нож, который при использовании на специальных постаментах переносит владельца в запрограммированное место – на другой пьедестал.

Flamebeau

Рука, когда-то принадлежавшая скелету. Стреляет огненными шарами, но долго перезаряжается. Довольно мощная штука.

Marteau

На мой взгляд, лучшее оружие в игре. Стреляет во все стороны самонаводящимися огненными потоками.

Calabash

Вудуистская разновидность гранаты. Помимо уничтожения монстров, может быть использована для пролома серых кругов с иероглифами. Под ними обычно что-нибудь лежит.

Enseigne

Разновидность силового щита. Довольно успешно отражает подарки врагов, но при этом занимает одну руку, что иногда вынуждает отказаться от использования сего полезнейшего девайса.

Flashlight

Фонарик. В Deadside не работает.

Prison key card

Открывает двери на уровне Texas.

Violator

Очень мощный перфоратор, который работает везде. Самое мощное оружие в игре, патроны для него следует беречь для схватки с Дьяволом.

Engineer's key

Открывает двери.

Luke's Teddy Bear

Универсальный медведь многоразового использования. Является транспортером, с помощью которого можно попасть на уровень, если вы хоть раз там побывали. Срабатывает только в определенных местах, туда и переносит в дальнейшем.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Честно говоря, мне даже немного страшно. Эта игра – таких чудовищных размеров и сложности, что и представить себе сложно. Я ее проходил... проходил... к середине игры я ненавидел Iguana Entertainment и Acclaim... пройдя три четверти, я было решил, что конец близок, но нет – передо мной открылись новые уровни в совершенно непристойном количестве. Я бился головой о стену – не помогало, садился проходить заново, и вот, спустя совершенно неприличное время, я ЭТО сделал. Наверно, Гагарин не испытывал таких чувств, как я, когда смотрел на финальный ролик. И теперь в моей душе борются два чувства – ненависть к игре и уважение к ее создателям.

Не думайте, Shadowman вовсе не плохой. Но если бы я не обещал, то его бы не прошел.

Мораль: не говорите «гоп», пока вас не перепрыгнули.

Уровни располагаются в описании в том порядке, в каком их расставляли разработчики. Не надейтесь, что вам удастся пройти игру, спокойно шагая с уровня на уровень. Нет, вам придется метаться по ним, как мотыльку около прожектора, возвращаясь на каждый из них по много десятков раз. Я намеренно не указываю



большинство проходов с уровня на уровень: во-первых, я их просто не смогу описать, а во-вторых, 99 шансов из 100 за то, что ваша последовательность прохождения будет совершенно иной, нежели у меня. Так что... воспринимайте статью как добрые советы и не ругайтесь, если найдете более простой путь. Я не смог. Важно одно – так игру пройти можно!

Сначала нам покажут длинный мультфильм, в котором подробно рассказывается о смерти архитектора, к которому пришел Дьявол и попросил построить колоссальный Собор Смерти; о беседе LeRoi с непосредственной начальницей; о переплыве Mike на лодке в сельскую местность. После завершения данного действа можно приступать к игре

Удачи вам!



Louisiana Swampland Day

Двигайтесь по каньону. Добравшись до развилки, сверните в правый рукав, соберите все, что попадается под руку, и, опять вернувшись к развилке, продолжайте путь уже по левому рукаву. Мост по дороге развалится при вашем приближении, и если вам не удастся его перепрыгнуть, то возвращайтесь по руслу пересохшей реки к развилке.

После того как преодолеете мост, вы окажетесь в высохшем озере. Забравшись на причал, где стояла собака, и пройдя еще немного, вы подойдете к оврагу, на краю которого стоит сарай с протянутым от него канатом. Воспользовавшись им, переберитесь на другую сторону и заходите в заброшенную каменоломню. Преодолев несколько поворотов и подъемов, вы выйдете к церкви на кладбище, окруженной толпой собак. Их боятся не надо – пока они вас не тронут.

Войдите в церковь и направляйтесь к Mama'e Nettie. После просмотра мультфильма будет два варианта действий: во-первых, можно сразу, используя плюшевого медведя, отправится в Страну Мертвых, а можно еще некоторое время провести на первом уровне, дабы собрать некоторые «полезности».

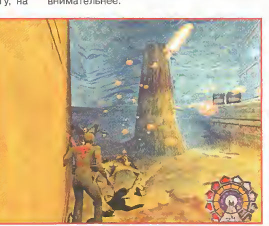
В комнате напротив той, где находится женщина, отодвиньте ящик и соберите все, что лежит на шкафу. Затем, подбежав к выходу из церкви, надо открыть дверь и, оставаясь в помещении, расстрелять всех собак. Закончив с этим, направляйтесь к склепу, который расположен за церковью, и, сбив выстрелом из пистолета замок, прыгайте в яму.

После непродолжительного купания, добравшись до каната, протянутого через каньон, перебирайтесь на другую сторону, собирайте все, что найдете в двух домах (не забывайте расстреливать бочки!) и прыгайте в ущелье. В ущелье можно подобрать пару аптечек, но это не главное: справа, там, где живут крокодилы, в затопленном доме посередине озера лежит дробовик. Подобрав его, смело отправляйтесь на следующий уровень.

Пока вы ни одну Душу вы выковырять не сможете. По Душам я буду делать привязку к каждому уровню, дабы избежать ненужной путаницы.

Первая Темная Душа лежит в проходе, который ведет от разваливающегося моста. Еще две в церкви, где обитает Mama Nettie, распиханы по углам. Еще одну можно получить, использовав Baton на каменной платформе за церковью. Потом подойдите к сараю, на двери которого висит замок (он там рядом – не пропустите). Отстрелите его, потом падайте, куда предложат, потом бегите, как за дробовиком, и в водяном сарае найдете очередную Душу. По дороге в луже под землей плывите прямо – и найдете еще Душонку. Следующую Душу можно найти в секретном месте рядом с лодкой, которая вам попадется по дороге к церкви.

А вот еще один дисклаймер. Сами понимаете, в игре лабиринты еще те, так что ТОЧНО описать, куда надо подойти, чтобы разжиться Душой, почти нереально. Так что читайте внимательно, а бегайте еще внимательнее.



Deadside Marrow Gates

Начинается уровень довольно традиционно – в каньоне. После короткой пробежки, сопровождаемой локальными схватками с мертвяками, вы доберетесь до запертых ворот, перед которыми дежурит Jaunty – змей в шляпе. Подойдите к нему, и вам покажут мультфильм, в процессе которого Mike убедит его открыть ворота. Пройдя коридор, расстреляйте всех, кто движется, причем делайте это как можно быстрее. Дело в том, что данная разновидность трупов умеет высасывать жизнь, причем не просто умеет, а активно этим умением пользуется. Расстреляв всех, двигайтесь налево по карнизу, он начинается от хода, из которого вы вышли. Если есть желание, то можно побегать между скал, расстреливая покойников и подбирая всяческие бонусы, но в конечном счете надо двигаться к коридору в толще скалы, к которому ведет полуразвалившаяся каменная тропа. Миновав проход, вы впервые в игре встретите агрессивных врагов – когтистых скелетов, которые к тому же еще умеют плеваться какой-то гадостью. Разобравшись с первой порцией оппонентов, забирайтесь на деревянную конструкцию. У развилки поверните налево и, воспользовавшись деревянным колесом, протяните канат над пропастью. Это делается на тот случай, если вам очень захочется побегать и поискать бонусов. Рядом с колесом есть проход, перед которым стоят два остроконечных камня. Идите в толщу скалы и подберите Предсказание. С этого момента у вас появится возможность в любой момент из любого места попасть в этот зал. Поднимитесь по круговой тропе, откройте ворота, находящиеся напротив, и идите на следующий уровень.

Первая Душа лежит совсем рядом со входом – слева за столбом есть водопад. Заберитесь на него, используя Poigne – там она и лежит. Повторить еще раз для получения еще одной Души. Там же, за огоньком, лежит третья Душа. Ее можно взять, только если вы располагаете Toucher Gad'ом. Наконец, четвертая и, судя по всему, последняя на этом уровне Душа лежит над комнатой с книгой.

Deadside Wasteland

Перед вами два коридора – бегите по любому, они оба выведут вас к озеру. Ныряйте в озеро и плывите по туннелю в комнату. Там надо переключить рубильник, после чего станет доступным вход в дом на берегу озера. Туда и надо идти. Залезайте по лесам наверх, прыгайте вперед до упора – и вот первая Темная Душа в вашем распоряжении. Затем прыгайте вниз и идите к деревянному переключателю около хижины. Когда вы его активизируете, через пропасть протянется веревка. Ползать по ней будем потом. Оказавшись в очередной местности, придется настойчиво карабкаться наверх, предварительно активизировав очередной рубильник на стене. Там, наверху, лежит Темная Душа. Теперь двигайтесь к мосту, который имеет тенденцию разваливаться на глазах. Прыгайте на уступ на стене, после чего в пещерке вы найдете такую полезную вещь, как Asson.

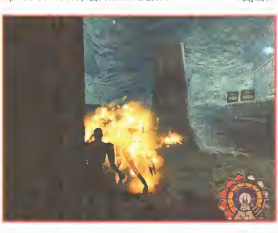
Теперь идите в ущелье, посередине которого стоит каменный столб. Активизируйте еще один переключатель на стене и бегите наверх по спиральным уступам. Не пропустите незаметный каменный выступ, с которого можно попасть в коридор, ведущий к очередному ущелью с очередной Темной Душой.

Там же на одной из платформ валяется Baton. Как только вы туда допрыгнете, начинайте собирать Души, описанные выше... Эх, не завидую я вам. Процесс долгий и нудный.

Так, теперь про остальные Души на этом уровне. Две лежат за озерами лавы, их можно добыть, если у вас есть Marcher

Gad, но у вас его пока нет. А остальные... человеческий язык не может описать места, где они лежат, но уверяю вас – это один из немногих уровней, который поддается детальному пробеганию. По моим подсчетам, в общем сложности тут можно найти до 11 свежих Душ.

Когда вы наберете к концу своих пробежек хотя бы 6 Душ, имеет смысл сходить за Enseigne, которая лежит за воротами. Они открываются 6-ю Душами, а ворота те – прямо от места, где лежит Baton.



Asylum Gateway

Перебравшись через лужу, двигайтесь по коридорам вперед. Преодолев препятствие в виде двигающихся давилок, вы окажетесь перед замком. Направляйтесь направо и спрыгивайте в ров с лавой – разумеется, не в саму лаву, а на железную трубу. Будьте внимательны: факелы, которые время от времени вырываются из трубы, не особенно полезны для вашего здоровья. По трубе бегите направо, затем, воспользовавшись двумя движущимися платформами (заблудиться невозможно – кругом лава, двигаться можно только в одном направлении), заберитесь в отверстие в стене, где расположена очередная порция давилок. Коридор, в котором вы очутились, рано или поздно приведет вас в комнату с зомби. Уничтожив его, направляйтесь все время налево, не забывая при этом осматривать все комнаты по пути. Запомните местонахождение запертой двери с красным огоньком. Скоро вы доберетесь до комнаты, где живет покойник с ружьем и есть Темная Душа. Взяв ее, вернитесь немного назад, в помещение, откуда отходит коридор с железным полом. По этому коридору надо добраться до инженерной комнаты и там взять инженерный ключ. Это несложно, заблудиться невозможно.

Теперь немного о том, где на этом уровне надо собирать Души. Вообще говоря, их тут много – не меньше 10 штук. Одна лежит за закрытой дверью в самом начале уровня – ее теперь вы можете открыть с помощью инженерного ключа. До второй можно доехать на вагонетке, которая по совместительству возит на уровень Cathedral of Pain. Еще до двух Душ можно добраться, когда у вас будет Toucher Pad. Если спрыгнуть на трубу, которая проходит по рву с лавой, и пробежаться по ней сперва налево а потом, соответственно, направо, вы их найдете. Если не полениться и поездить на платформах, пока не доберетесь до местности, где живут такие неприятные... ну, поймете; так вот там еще есть одна – в углу комнаты. И еще одна за развилкой. И еще одна, которую можно взять, только передвигаясь на руках по кабелю, идущему в сторону вагонетки. И еще три – в системе коридоров за комнатой, в которую можно попасть с трубы, если у вас есть Toucher Pad.

Asylum Cathedral of Pain

На этот уровень вы можете попасть с предыдущего, прокатившись на вагонетке, до которой можно добраться по системе коридоров от первой запертой двери на уровне (и так – всю игру. Sic!).

Идите в дверь, которая расположена в левой стене; после некоторой пробежки вы доберетесь до комнаты, в которой нет недостатка в лаве. Там же и лежит Душа, до которой надо просто допрыгнуть. Когда разживетесь Marcher Gad'ом, пройдите по лаве до крутящихся ножей, поднимитесь по уступам наверх и там, в одной из комнат, найдете еще одну Душу.



Fire temple: Thinking

Бегите вперед и прыгайте по платформам. Добравшись до речки, смело ныряйте туда и плывите сквозь туннель, пока не окажетесь в большой и очень высокой комнате. Для того чтобы пройти дальше, вам надо активизировать все переключатели. Чтобы активизировать первый, забирайтесь по стенным полкам наверх, отстреливайте голубую штуку на стене, и откроется новый проход. Туда и надо идти.

В этой комнате полно подставок под ноги – больший таких. На самом верху есть кнопка – ее надо нажать, если, конечно, доживете. Хе-хе. Там такое живет гнусное и опасное, причем много... Посмотрите, в общем. Как оно называется, я так и не узнал.

Повторяем эксперимент в большой комнате, то есть лезем наверх, стреляем в другой настенник, проходим в другую комнату. В вас будет лететь всякая огненная дрянь, и, чтобы избежать проблем, не забывайте приседать (как ни странно, многие вообще забывают, что LeRoi на это способен). В этой комнате есть еще один переключатель.

И еще раз повторяем пробежку наверх в большой комнате – там есть еще одно «стрелятельное место». Тут к переключателю придется серьезно попрыгать по стенам, вернее, по полкам на них. Естественно, его надо активизировать.

Но на этом труды не заканчиваются. Есть еще один переключатель! И чтобы до него добраться, надо опять расстрелять архитектурную подробность – на этот раз совсем высоко – и в открывшейся комнате активизировать очередной рубильник.

И еще один. Есть в этой высокой комнате на самом верху отверстие, освещенное красивым голубым светом. Туда надо зайти, пробежаться, после чего, попав в комнату, очередной переключатель дернуть.

И еще один. Я понимаю – надоело, но что поделаешь... В большой комнате еще разок пройдитесь... не по стенам, а внизу – там есть комната, вернее, часть ее, с переключателем.

Теперь можно направляться к пирамиде.

Если вы думаете, что ваши приключения на этом уровне закончены, вы глубоко заблуждаетесь. Тут много не только Темных Душ, но и всяческих полезных девайсов. Например, если прогуляться по коридору неподалеку от начала уровня, вы наткнетесь на Врата, которые можно открыть, только если Shadowpower персонажа не меньше 5. Там лежит Flamebeau – местная разновидность огнемета. А большой комнате, где вы так настойчиво тренировали альпинистские навыки, наверху есть коридор, который перегородила огненная завеса. Если у вас есть Toucher Gad и Shadowpower не меньше 4, то там можно разжиться Poigne, а заодно и Темной Душой. Для этого надо забраться по водопаду и немного попрыгать (куда именно – увидите). Еще на уровне где-то я один раз нашел Marcher Gad, но не догадался записать, а второй раз уже не смог отыскать это место... Утешает одно – оно еще вам попадется.

И огромной комнаты, по которой вы долго бегали, пройдите в проход, где на вас постоянно падают разные неприятности. Преодолевая настойчивое сопротивление превосходящих сил противника, доберитесь до небольшой комнаты с рубильниками и лавой и включите их все. Потом вставайте на лифт, немного покатайтесь

(он сам знает, куда ездить), и получите Toucher Gad.

Теперь по Душам. Две лежат в комнате с пирамидой, и чтобы добраться до них, придется как следует попрыгать – это сложно, но выполнимо. Еще одна Душа лежит совсем рядом с четвертым рубильником – наверное, по степени сложности добывания это одна из самых простых Душ в игре. Одна Душа лежит в комнате, где вы нашли Toucher Gad, и добывается она именно с помощью вышеупомянутого девайса. Еще две – в окрестностях этой комнаты, добывание их связано с активным использованием Toucher Gad'а, поэтому, пока у вас его нет, рыпаться не советую.



Asylum Hub Cageways

На этот уровень в основном попадают с предыдущего – из комнаты с двумя Вратами. Там одни ворота требуют для открытия Shadowpower, равной 4. Если у вас такая есть, то открывайте, и после пробежки по мосту вы перейдете на новый уровень.

Вы окажетесь в пещере со множеством уступов. Допрыгав до входа в туннель, бегите внутрь и падайте в проем. Вы окажетесь в загоне с компанией зомби. Расстреляйте их и на руках по уступу стены карабкайтесь к тумбе, с которой можно выпрыгнуть из загона.

Выпрыгнув, вы окажетесь в другом загоне. Из него можно выбраться по веревке, которая натянута от одного угла к башне. Спрыгнув, бегите к паровозу, забегайте внутрь, направляйтесь к хвосту поезда, по дороге убив пару Палачей и езжайте на следующую остановку.

Там, выйдя из поезда, расстреляйте всю окружающую публику с винтовками и начинайте собирать все полезности, которые только есть на уровне. Их, по правде говоря, полно. Начать можно с Retractor'а. Чтобы его взять, перед красной вагонеткой поверните направо, потом добегите до стены и по уступу двигайтесь налево до двери. Попав в комнату с зеленой жижей на полу, по железным квадратным трубам идите в комнату, где есть два терминала, куда можно воткнуть инженерный ключ. Откроется проход, по нему надо добежать до места, напоминающего Храм. Спрыгивайте вниз, расстреливайте всех, кто шевелится, и с алтаря в центре комнаты (там синий огонек горит) возьмите Retractor. С помощью медведя возвращайтесь назад, к поезду.

Кстати, одну Душу можно найти, если посмотреть назад от первого терминала. Там будет набор железных труб, по которым можно прогуляться. Через некоторое время вы наткнетесь на Душу – потеряться по дороге просто невозможно.

Теперь к вопросу о Душах. Первая лежит в той башне, к которой протянута веревка (по ней вы выбрались за второго загона с зомби). До второй можно добраться при наличии у вас Toucher Gad. Бегите вперед от поезда (на второй остановке), потом спрыгивайте на металлические трубы, на которых стоят железные горящие бочки, перебирайтесь через бочки, бегите вперед, и там в комнате будет та самая Душа. И еще одна есть на другом конце туннеля, который начинается прямо в лаве неподалеку от этой Души. Еще две добываются при наличии у вас Marcher Gad. Опять бегите вперед от поезда, только на этот раз спрыгивайте прямо в лаву. Бегите налево, потом прямо, не обращая внимания на открытый проход слева, где ездят красные штуки. Вскоре вы доберетесь до приличных размеров комнаты, в которой на веревках висят две клетки и есть масса всяких уступчиков и стоек. Активизируйте рычаг на пульте. Пустая клетка начнет ездить, после чего можно будет добраться до Души, которая лежит на одном из ящиков как раз под этой веревкой. Вторая Душа лежит во второй клетке. Расстреляйте ее оболочку, потом банально прыгайте, и при наличии некоторого везения вы ее получите. До еще одной Души можно добраться в комнате, где ездят эти самые красные штуки – вы их видели по дороге к той комнате, где только что взяли Души. И до еще одной: от комнаты с пультом наверху отходит туннель, пройдя по которому вы увидите еще одну Душу.

Теперь про Души, который собираются после катания на подвесной вагонетке. Их там 4 штуки, и добраться до них на удивление просто. Первая лежит в комнате за дверью, которую вы увидите по прибытии на место. И остальные в той или иной мере там же; только там настолько неописуемая местность, что проще их взять, чем вчитываться в то, что я попытался бы написать, и пытаться повторить мои выкрутасы. Все как обычно: прыгайте, бегайте, стреляйте... Все там, точно говорю.



Asylum Hub Playrooms

Добраться до этого уровня можно через Врата, которые находятся рядом со входом на предыдущий уровень и требуют Shadowpower не меньше пяти для открытия. За ними будет мост, который вас и приведет к началу уровня.

Начало уровня выглядит неприятно: огромное пространство, залитое красноватой гадостью, из которой торчат титанические блоки. На одном из них и стоит LeRoi. Дружно прыгаем в гадость, плывем направо. Там есть туннель, в него надо заплыть. Немного побегав, вы вернетесь к почти к началу уровня, только окажетесь на уступе, с которого можно перепрыгнуть на следующий. Там найдите терминал, который поддается включению с помощью инженерного ключа. После этого откроются двери, и вы сможете продвинуться дальше. Плывите по туннелю, затем, когда окажетесь в тупике под большой комнатой, вылезайте из воды, разбирайтесь с охраной и по уступам залезайте на левую стену. Бегите по самому верхнему уступу назад и активизируйте два терминала, которые есть в этих комнатах. Поднимутся блоки, и появится новый подводный туннель. Плывите по нему мимо стеклянных окон до тех пор, пока не окажетесь в комнате с квадратным бассейном. Говорю сразу – туннель невероятно длинный, поэтому тратить время на разглядывание достопримечательностей не стоит. Неподалеку от бассейна сработает медведь. Это повод пойти в двустворчатые двери, немного пробежаться (куда именно – понятно, конкретно в этом месте заблудится невозможно), и вы попадете в церковного вида комнату, где на пьедестале можно (и нужно) взять Retractor. На обратном пути от церковной комнаты сверните на деревянный мостик, потом спрыгните направо, залезайте наверх, направляясь к проходу, в нем сразитесь с врагами и, пройдя подальше, найдите Темную Душу. Потом повторите, только спрыгивать надо налево, зайдите в мокрый туннель, потом, используя Poigne, залезайте на самый верх и там возьмите Душу. И еще одну.

Ах, да! От того места, куда вас перебрасывает медведь, пробегите вперед и поверните направо. Перед вами две двери, вам в левую. Потом еще одна дверь, и вы окажетесь в длинной комнате. Зайдите в самую

ближнюю к вам дверь слева и возьмите Темную Душу. Потом посмотрите вокруг и... Вуаля! Чтобы взять Violator, вам потребуется несколько аккумуляторов, в идеале – пять (это если вы хотите сразу запастись и патронами). А вообще хватит и трех, а патроны можно набрать потом.

Последнюю Душу я нашел следующим образом. Идите прямо от места выброса вас медведем, потом поверните направо, опять идите прямо в дверь. Активизируйте переключатель, после чего убейте всех, кто зашевелится. Идите по лаве (разумеется, если у вас есть Marcher Gads), сверните налево, и вот она, Душа! А если свернуть направо, то после сражения с одним очень мощным гадом вы получите еще одну Душу.

Честно говоря, у меня нехорошее подозрение, что пару-другую Душ на этом уровне я так и не нашел, но что уж поделаешь... Главное, что прошлось.



Temple of Prophecy

У входа в предыдущий уровень есть Врата, которые можно открыть, если ваша Shadowpower не меньше 6. Заходим туда, добегаем до комнаты, где много деревянных подставок и Врат штуки три, после чего бежим по мосту, который от этой комнаты отходит. Собственно, это и есть вход в уровень.

Вы окажетесь в небольшой пещерке рядом с Вратами, для открывания которых надо Shadowpower, равную 7. Если таковая есть, то открывайте – за ними лежит Marteau, очень ценное оружие. Потом с чистой совестью выбегаем на открытое пространство и спускаемся в Temple of Prophecy.

Внутри на вас очень быстро нападут летающие тетки – не обращая на них внимания, быстро продвигайтесь вперед. Когда доберетесь до комнаты с большой статуей в середине (вообще говоря, их на уровне несколько, но сначала вы окажетесь в этой), поворачивайте в правый проход, затянутый перепонкой. Кстати, на статуе лежит Душа – включите переключатель за ней, появится водопад, по нему надо забраться и взять Душу с руки статуи. И в предыдущей комнате появится водопад – по нему можно добраться до двери, за которой тоже есть Душа. В комнате, залитой лавой с вудуистскими головами на деревянных перекрытиях, быстро добегите до перепонки на противоположной стороне комнаты и забегите туда. Там будет комната, где по кругу вращается деревянный шест, иногда проносясь над деревянной платформой. Вам надо за него уцепится и спрыгнуть так, чтобы попасть на эту платформу. Если вам это удалось, идите в очередную перепончатую дверь Так будет хитрый вращающийся топор и многочисленные fireboll'ы – всего этого надо суметь избежать. Следующая комната – это зал с большой статуей посередине: идите в дверь справа от вас, там поверните еще раз направо и сдвиньте раскаленную плиту с дороги подальше.

Через пару минут прыжков и метаний вы окажетесь в комнате с большим количеством переключателей. Потом будет комната с летающей платформой, но вам надо просто попасть на другую сторону. Там живут летающие тетки, с которыми связываться бесполезно, лучше сбежать – спокойнее будет. Просто ищите уступчик, куда и надо запрыгнуть, дабы выбраться из комнаты. Потом, преодолев большое количество лавы, заходите на металлический круг – и вы получите Marcher Gad, одну из полезнейших татуировок в игре.

Теперь о сборе урожая. Одну Душу можно взять, пройдя по лаве метров 40 от того места, где вы взяли Marcher Gad. Раньше вы уже видели эту Душу, просто взять не могли. Еще одну Душу надо взять в комнате с крутящимся шестом – просто спрыгните вниз и подберите ее. Остальные Души на этом уровне добываются на удивление легко – главное, чтобы татуировки были... Всего их еще минимум шесть.

Asylum Hub Lava Ducts

Вход на этот уровень находится недалеко от входа в Temple of Prophecy. Там на деревянном помосте несколько Врат, а нам нужны те, которые открываются при Shadowpower, равной семи. От начала уровня залезайте по уступам стены на мост, наполненный лавой, и бегите налево, вплоть до первой двери слева. Поднимайтесь наверх, по дороге вам попадутся три Темные Души – их надо подобрать. Когда окажетесь в комнате с каким-то механизмом нездоровых размеров, сработает медведь.

Одну Душу можно подобрать, если залезть на этот механизм. Он вас немного... эээ... подвинет, и вы окажетесь в мелком месте с Душой наедине. Несколько Душ можно добыть, если у вас есть Nager Gad – она позволяет вам плавать в отраве, чем и надо активно пользоваться. В ядовитой луже есть туннель, по нему надо проплыть до тех пор, пока не появится возможность передвигаться по суше. Добравшись до большой комнаты, в которой стоит много кубических предметов, прыгайте по ним наверх, пока не доберетесь до начала деревянного туннеля. В конце него вы найдете Душу.

И еще одну – из тех, которые вы видели в начале уровня через стеклянные окна. Только чтобы взять эту Душу, надо не вылезать на сушу при первой возможности, а поплавать дольше.

Еще одну Душу можно найти, если проплыть в другой туннель, наполненный гадостью. Добравшись до комнаты с терминалами, активизируйте их все, после чего пробегите еще немного вниз и возьмите Душу. И еще одна Душа есть во вторичном туннеле, который отходит от последней комнаты с токсином.

Temple of Blood

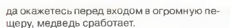
Добраться на этот уровень можно от того же места, что и на предыдущий, только надо заходить в те Врата, которые требуют Shadowpower не меньше восьми.

Идите вперед и переключите два переключателя, чтобы опустить статуи. Бегите через открывшиеся проходы, и когда вы окажетесь на небольшом уступчике перед колоссальной комнатой, сработает медведь.

Потом спуститесь вниз, включите два переключателя справа и слева соответственно, и головы опустятся вниз. Теперь надо добраться до того места, где была правая голова. По уступчикам под входам допрыгайте до стены, потом цепляйтесь за уступ и на руках ползите налево до тех пор, пока не сможете запрыгнуть наверх. По коридору двигайтесь до тех пор, пока не окажетесь в комнате с качающимся молотом и платформой, которая ездит то вверх, то вниз.

На нее надо запрыгнуть, и когда она поднимется на максимальную высоту, следует спрыгнуть с нее направо на уступ. Заходите в туннель в стене, двигайтесь по нему до тех пор, пока не упретесь в каменную голову, перегородившую путь. Идите направо, включите три переключателя – один





на вашем уровне, другие ниже, и голова опустится вниз. Теперь повторите весь путь, начиная от места, где срабатывает медведь, и за головой идите в голубой туннель. На другом конце будут Врата, и если ваша Shadowpower равна 9, вы сможете их открыть и взять Calabash. Теперь возвращаемся к «медвежьему» месту, оттуда повторяем весь путь вплоть до комнаты с токсином, только на этот раз надо не сворачивать в туннель в стене, а спрыгивать на уступ между головами, которые периодически высовываются из стены. Оттуда вы сможете в два прыжка добраться до очередного переключателя на стене, после чего прыгайте по платформам, над которыми двигаются «толкатели», пока не доберетесь до двери на противоположной стене.

Технология преодоления следующей комнаты аналогична – прыжки и увертки до тех пор, пока не доберетесь до двери.

В следующей комнате бегите вперед до тех пор, пока не доберетесь до переключателя. Активизируйте его, переживите наскоки летающих теток, после чего выходите через следующую дверь.

В этой комнате спрыгивайте в лаву, затем через туннель до места, где вы сможете запрыгнуть. Кстати, тут же лежит и Темная Душа. Теперь надо включить оба переключателя в углах. Допрыгайте до них и сделайте это. Если сможете. Когда все будет готово, вставайте в металлический круг, смотрите кино и получайте честно заслуженную Nager Gad.

Теперь по Душам. Та Душа, которая лежит в первой большой комнате в клетке, добывается, если вы получили Nager Gad – просто ныряйте в отраву и плывите через туннель, который ведет в клетку. Две Души можно получить, если пропрыгать из «медвежьей комнаты» налево, через проход, появившийся после опускания головы.

Asylum Undercity

Попадают на этот уровень традиционно – неподалеку от входа в Temple of Prophecy есть деревянная конструкция, на конструкции полно Врат, и надо открыть те, которые требуют Shadowpower не менее девяти.

Чтобы добраться до места срабатывания медведя, просто бегите вперед, и когда окажетесь перед входом в огромную пещеру, медведь сработает.

Это один из немногих логичных уровней в игре. То есть тут надо бежать, так, как бежится, а бежится всегда по делу. Шаг влево, шаг вправо рассматривается как побег, вернее, просто невозможен. Если бежать упорно, то скоро в одной из башен со спиральным спуском из большого ящика выйдет злой товарищ размером этажа в два и будет делать гадости. Когда вы его убьете, из него вывалится Темная Душа. Еще две Души вы найдете по дороге. Вроде бы ничего интересного на этом уровне больше нет. Ах, да. За неподвижными пропеллерами слева надо взять еще один Retractor, а за ним внизу есть еще одна Душа.



Mordant Street New York

На этот уровень попадают с уровня Cathedral of Pain с помощью Retractor'а.

Вы окажетесь в здании, которое явно требует ремонта. Полуразрушенные коридоры приведут вас в большой зал, где вы встретите «кекса» с сильно развитым чувством юмора. После окончания занятного ролика товарищ исчезнет, а вам придется его искать. Постепенно поднимайтесь все выше и выше, пока не найдете комнату с генератором. Включите его, и в здании появится электричество. После этого вернитесь в комнату, где вы наблюдали кино, откройте лифт и поезжайте на самый верх. Найдите аккумулятор, после чего еще некоторое время побегайте, и враг нападет. Это один вариант. А во всех остальных случаях этот злыдень спрыгивал на меня с потолка одной из комнат неподалеку от генератора. Как уж вам повезет – не знаю. Убить его несложно. Стреляйте с двух рук до тех пор, пока ему очевидно не станет плохо. Когда это произойдет, он начнет делать непонятные трансформации и постепенно превращаться в монстра. В этот момент надо его расстрелять из Shadowgan'a, и все наладится. Если вдруг у вас останется совсем мало жизни, не забывайте, что есть такая полезная вещь, как Enseigne – она отразит его гнусные нападки. На полу после смерти этого товарища по имени Home Killer останется Темная Душа. С алтаря надо взять аккумулятор, затем дойдите до алтаря, после чего с помощью Prism вы попадете на уровень под названием Engine Block



Down Street Station London

На уровне Cathedral of Pain идите в зал с огромной лестницей, на вершине которой висит распятая тушка, когда-то бывшая человеком. Воткните в нее Retractor, потом нажмите «Use», и вы попадете на этот уровень. На столе перед вами будет лежать Jeck's Journal – возьмите его. Выйдете через дверь и идите вниз до упора. Поворачивайте налево и идите до тех пор, пока не окажетесь перед выбором – идти направо или запрыгнуть наверх. Идите направо, пока не придете в комнату с зеленой жидкостью. Потом по подземному туннелю плывите в комнату, выбирайтесь на поверхность, идите в ближайшую комнату, там активизируйте переключатель. Переместившись, идите налево, и вы увидите три нездоровых пропеллера. Оплывите их, потом двигайтесь дальше, и скоро вы доберетесь до комнаты, где находится Jack the Ripper. Застрелите его из произвольного оружия, а когда ему временно станет хуже, застрелите его из Shadowgan'a. Когда он умрет, то оставит после себя Темную Душу. Врата Душ находятся совсем рядом: используйте Prism, и вы окажетесь в очередной части Asylums Engine Block.

Gardelle Jail Texas

Попадают на этот уровень традиционно – через тушку на уровне Cathedral of Pain. Разумеется, через новую тушку.

В комнате, где слышны крики и полицейские сирены, ориентироваться придется только на слух – никаких других примет у этой комнаты не наблюдается. В комнате охраны вы найдете фрагменты туловища, но не ешьте их сразу – в руке, свисающей из терминала, зажата искомая пластиковая карта, которая открывает проходы. Только умоляю вас: не надо ее тыкать во все решетки, которые попадаются вам на пути. Для этого есть специальные терминалы. На это уровне вам предстоят три схватки с Серийными Убийцами. Технология одна и та же: вы их находите, после чего сперва приводите в бессознательное состояние выстрелами из подручных средств, а потом уничтожаете из Shadowgan'a. К сожалению, невозможно точно сказать, где и кто будет – эти товарищи постоянно перемещаются с места на место. Покинете уровень вы из комнаты, где сразитесь с последним Серийным Убийцей – там откроются Врата Душ. Вы попадете на предпоследний уровень игры. Уровень не очень большой, единственный его недостаток, если можно так выразить-

ся, таков: если вы активизируете терминал на одном его конце, дверь обязательно откроется, но на другом конце, поэтому побегать придется прилично. Но уж если вы добрались до этого уровня, вам это не страшно. Кстати, в самом начале уровня есть раскрашенная дверь слева. Расстреляйте ее, потом используйте Calebash на платформе, и вы найдете аккумулятор.

Asylum Dark Engine

Мы неумолимо приближаемся к концу. На этот уровень вы можете попасть четырьмя способами. Во-первых, с уровня Cageways: просто надо будет сесть в красную вагонетку, и вас привезут куда надо. Остальные три – это через Врата Душ, которые становятся доступны после убийства Серийных Убийц (простите за каламбур). Итого четыре раза. Вам придется 4 раза настраивать такие синенькие штучки, чтобы они отключили колоссальные шатуны, которые преграждают вам путь к возлюбленному брату. Каждый раз необходимо знать правильное сочетание уровней синей жидкости. Для первого шатуна это 5-5-5 – то есть все три цилиндра должны быть заполнены до верхней отметки. Для остальных, к сожалению, я не представляю себе, как идентифицировать каждый из них, поэтому вам придется попробовать три комбинации. Но это лучше, что перебирать по 125 на каждый, не так ли?

Вот эти комбинации: 1-2-4, 3-1-2, 2-4-5. Когда вы отключите все шатуны, идите вперед, и перед вами откроются просторы последнего уровня, уровня, где вы схватитесь с самим Дьяволом.

Legion

Сперва Главный Гад будет человеком, а потом станет монстром. Технология его убиения относительно проста: стреляете сперва в человека, потом в монстра одновременно из Shadowgun'а и Violator'а. По идее, через некоторое время он помрет. Поздравляем! You did it!

Хотя я в это все равно поверить не могу...

Как собрать L'eclipser

L'eclipser – очень ценная вещь. Этот странного вида ножик позволяет LeRoi оставаться Shadowman'ом в мире живых и собирать Темные Души в мире мертвых. И пять Серийных Убийц тоже без этого не убить. В общем, вещь повышенной полезности. Состоит L'eclipser из трех частей, которые разбросаны по разным местам. Прежде чем начинать их собирать, убедитесь, что Shadowpower не меньше 7, иначе ничего не выйдет. Убедились? Ну вот и замечательно. Тогда приступим. Первая часть L'eclipser сильно смахивает на мороженую курицу и называется La Lune. С помощью медведя перенеситесь в Prophecy Chamber. Идите по направлению к Вратам через мост, но не заходите в них, а спрыгните вниз, в овраг. Там есть еще одни Врата, которые открываются при Shadow-power, равной 2. Откройте их, и вы попадете в место, где еще пара Врат: одни в яме, а другие нет. Вам надо идти в те, которые не в яме. Чтобы их открыть, вам понадобится Shadowpower, равная 3. За ними и лежит первый кусок L'eclipser'а. Потом возвращайтесь обратно, прыгайте в яму с Вратами и открывайте их. Попадете в комнату с лавой и двумя Вратами. Вам надо пройти в те, которые согласны открыться только при наличии Shadowpower, равной 4. Пройдя сквозь них, вы найдете Врата, которые хотят уже Shadowpower пятого уровня, а за ними лежит второй кусок L'eclipser'a La Soleil. За пьедесталом, на котором лежит La Soleil, есть незаметный проход. Вам в него. Скоро вы доберетесь до места, где стоят Врата, требующие Shadowpower, равную 6. За ними есть комната с лавой, откуда можно попасть в Temple of Prophecy. Но сейчас туда попадать не надо, надо пройти в дыру в стене. Дыра именно в стене, не надо залезать на деревянные платформы! За проходом очередные Врата, и если ваша Shadow-power не меньше семи, то за ними вы найдете третий кусок L'eclipser'a – La Lame. После этого возвращайтесь в церковь, Mama Nettie проведет над вами чрезвычайно неприличный обряд, после чего вы получите искомые таланты.

Поздравляем!

Данила Матвеев



FLIGHT SIMULATOR 2000

ХВАЛЕБНАЯ ОДА

По нам, бедным и несчастным, били все кому не лень. Сначала Pro Pilot с его совершенно невменяемой графикой, потом Fly – великий-имитатор-бортовых-систем-и-ничего-более, наконец Flight Unlimited III – как всегда, в своем амплуа: красивый и интересный, но не особо реалистичный. И вот оно свершилось: Microsoft сделала-таки то, что так давно грозилась сделать – выпустила Flight Simulator 2000!

Если вы никогда не держали в руках штурвал самолета, то сейчас самое время исправить эту досадную случайность! Если же вы – пилот со стажем, то позвольте лишь снять перед вами шляпу и пожать руку. Дождались-таки! Отличная графика, большой выбор летающих аппаратов, летные модели, проверенные профессиональными пилотами и представителями авиаконцернов, проработанные бортовые системы, отличный (далеко и надолго превосходящий по качеству Fly'евский) генератор пути. Продолжать можно чуть ли не до бесконечности. Серия Flight Simulator сделала действительно большой шаг вперед и разом перекрыла кислород всем непосредственным конкурентам.

Но нет, все же есть недостатки, о которых следует упомянуть. Игра требует более мощную машину, нежели Flight Simulator 98, и временами глючит при попытке подключить старые сценарии и самолеты. Но на этом глобальные неприятности заканчиваются.

Теперь вкратце рассмотрим основные изменения по сравнению с предыдущей версией и перейдем собственно к летной школе.

Графика: как уже сообщалось, все на порядок круче. Города очень красиво выглядят ночью, текстуры честно меняются в зависимости от времени года, звезды и планеты находятся в тех местах на небосводе, на которых они действительно должны находиться в данный момент времени с учетом положения самолета. Да что там: в кабине можно даже разглядеть пилота! По непонятным причинам исчез Virtual Cockpit, ну и пес с ним. Все равно он был не особо нужен.

Летные модели и самолеты: дальше уж улучшать некуда. Поэтому остается расширять. Вашему вниманию теперь представлено намного большее число самолетов, среди них – Boeing 777 и сверхзвуковой Concorde. Также стоит отметить появление возможности программировать отказ систем и сажать самолет, например, с не вышедшими шасси.

Звуковое сопровождение: изменилось не сильно. Диспетчеров так и не добавили, а какие еще звуки, кроме рева двигателей и шума поворачивающихся закрылков, можно услышать в самолете? Да, знаю, много разных. Но все это уже есть. Теперь еще и озвучивается ATIS. В общем, ничего революционного.

Планировщик пути: помните то, что было сделано во Fly? Ну вот, добавьте к этому возможность выбора типа создаваемого пути (высотная трасса, низкая, ориентация по VOR-маякам или при помощи GPS), выбор резервного аэродрома, значительно большую скорость работы и удобный интерфейс, и вы получите то, что создано во Flight Simulator.

Приятные мелочи: мне особенно понравилась записная книжка, которая открывается нажатием одной кнопки на джойстике и в которую можно записать любую понравившуюся информацию. А также очень интересной оказалась система редактирования погодных условий.

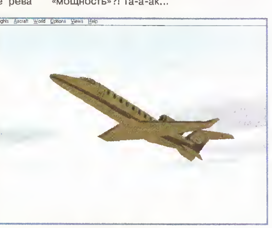
Погода и облака: идет дождь или снег – все отображается визуально, причем очень красиво. Облака стали заметно лучше, чем в прошлой версии, и приблизились к Fly'евским.



ЛЕТНАЯ ШКОЛА

Добро пожаловать! Сегодня вы узнаете о назначении и принципах работы основных систем на самолете, его приборах, научитесь использовать радиомаяки для определения своего местоположения и совершения посадки, а также (естественно) немного полетаете по Англии (естественно, под моим чутким руководством).

Для полетов кроме, естественно, компьютера, необходимо: а) коробка с Flight Simulator 2000 и б) джойстик. Но пока отложим то и другое в сторону и немного поговорим о теории. Как вы, наверно, понимаете, учиться летать сразу на всех самолетах невозможно. Какое-то сходство в управлении, конечно, есть, но без должной тренировки сразу сесть за штурвал незнакомой машины очень и очень тяжело. Это во Fly! они все одинаковые, а здесь у каждого аэроплана свой дух, свой норов. Поэтому не будем пытаться объять необъятное и остановим свой выбор на Cessna Skyline 182S. Этот самолет практически во всем мире используется для обучения молодых авиаторов. Он отличается удивительной стабильностью и экономичностью, прощает многие ошибки пилота и вообще – красив и удобен. К конструктивным особенностям стоит отнести неубирающиеся шасси, один поршневой двигатель и расположенное сверху крыло (т. е. самолет зовется высокопланом). Кстати, а как управляется двигатель на самолете? Ручкой «мощность»?! Та-а-ак...



УПРАВЛЕНИЕ ДВИГАТЕЛЕМ

Рычаг управления двигателя (в дальнейшем – РУД, наддув или Throttle) регулирует количество горючей смеси (топлива и воздуха), которое попадает в цилиндры двигателя. В целом его можно назвать одним из главных органов управления вашим самолетом. Давление топливной смеси показывается на приборе Manifold Pressure. Грубо говоря, чем дальше вы подвинули РУД, тем больше мощности будет вырабатывать двигатель вашего самолета. Управление РУД на клавиатуре: **F1** (минимум), **F2** (уменьшить), **F3** (увеличить), **F4** (максимум).

Второй элемент управления – рычаг изменения шага винта (Prop Control). Передвигая его, вы изменяете угол наклона лопастей винта по отношению к набегающему потоку воздуха. В целом это очень схоже с переключением передач в автомобиле: при взлете и посадке, когда вам нужна вся мощность, вырабатываемая двигателем, вы устанавливаете угол минималь-

ным, позволяя винту вращаться с наибольшей скоростью (так называемый малый шаг). При наборе высоты шаг винта немного увеличивают (примерно на 30%), а при крейсерском полете его устанавливают еще большим. Для контроля над скоростью вращения винта используется тахометр. Управление шагом винта на клавиатуре: **Ctrl-F1** (максимум), **Ctrl-F2** (увеличить), **Ctrl-F3** (уменьшить), **Ctrl-F4** (минимум, т. е. малый шаг).

Ну и заключительный по номеру, но далеко не самый последний по важности – это рычаг управления горючей смесью (Mixture Control). Смесь устанавливается в богатый режим при взлете и посадке, а при горизонтальном полете ее концентрацию можно уменьшить. Об этом мы поговорим позже, а пока запомните, что изменять концентрацию горючей смеси вы можете клавишами **Ctrl-Shift-F1** (минимум), **Ctrl-Shift-F2** (уменьшить), **Ctrl-Shift-F3** (увеличить) и **Ctrl-Shift-F4** (максимум).

Когда в полете возникает необходимость изменить мощность двигателя, то пользуйтесь простым правилом: для увеличения ее сначала уменьшите шаг винта, а уж затем повышайте давление топливной смеси (manifold pressure, в дальнейшем – наддув), а для уменьшения проделайте обратную операцию, то есть сначала уменьшите наддув, а лишь потом увеличивайте шаг винта.



ПРИБОРЫ

Навигационное оборудование на самолете мы рассмотрим позже, а пока остановимся лишь на основных приборах.

Слева-сверху расположен прибор, показывающий количество топлива в обоих крыльях самолета. В среднем «Цессна» может находиться в воздухе порядка пяти часов и за это время покрыть расстояние в тысячу километров.

Правее расположен показатель давления и температуры масла. Вас этот прибор пока должен интересовать только с той точки зрения, что если температура или давление масла падает, то необходимо срочно производить посадку: если можно – то на аэродроме, если нет – то на любом ровном участке, удобном для посадки. Падение температуры и давления масла может предшествовать остановке или даже возгоранию двигателя.

Теперь поговорим о спидометре. В отличие от автомобиля, в самолете конструкция этого прибора значительно сложнее. Наиболее часто применяемый способ измерения скорости – трубка Пито, замеряющая скорость напора воздуха, попадающего в нее. Из этого вытекают два интересных факта. Во-первых, на большой высоте давление воздуха заметно меньше и прибор начинает врать. Ошибка составляет порядка 2% на каждую тысячу футов высоты (в большую сторону). То есть, если на высоте десять тысяч футов спидометр показывает 100 узлов, то настоящая скорость самолета – 120 узлов. Продолжим разговор мы об этом уже в воздухе, в разделе «горизонтальный полет». А во-вторых, при обледенении трубка Пито может покрыться слоем льда, и прибор опять же будет выдавать неправильные, а то и вовсе нулевые значения скорости.

Альтиметр, или высотометр, работает на схожем принципе, что и спидометр, то есть измеряет давление воздуха за бортом. Прибор показывает абсолютную высоту, что не всегда удобно. Например, при заходе на посадку на ВПП с высотой +600 футов над уровнем моря вам будет значительно проще и сажать самолет, и выполнять команды диспетчера, рассчитывая все по относительной высоте: в данном случае по высоте над аэродромом, а не по абсолютной (высоте над уровнем моря). Разговор об установке относительной и абсолютной высоты мы продолжим перед вылетом.

Работа авиагоризонта основывается на принципе действия гироскопа (если вы не знаете, что это такое, то почитайте учебник физики или энциклопедию, а лучше не обращайте внимания и слушайте дальше). По авиагоризонту вы можете определить тангаж самолета (вертикальное отклонение от уровня горизонта) и крен (отклонение влево или вправо).

Heading Indicator (указатель курса) – самый обычный компас. Гироскопический. То есть вместо одной проблемы (сами знаете, как часто глючит магнитный компас) вы получаете другую (прецессия гироскопа), результат которой сводится к тому, что показания гироскопа за час уходят примерно на 12 градусов!

Поэтому постоянно (каждые 10–15 минут) полета производите коррекцию гироскопа клавишей **D**.

Vertical Speed Indicator (вариометр) показывает, с какой скоростью самолет теряет или набирает высоту. Прибор инерционен, и поэтому для того, чтобы он показал текущую вертикальную скорость самолета, нужно подождать две-три секунды. Деления показывают сотни футов в минуту (fpm). Нормальная скорость набора высоты и снижения на «Цессне» – 500–700 fpm.



Turn Coordinator (ЭУП) и ряд других приборов мы рассмотрим чуть позже. А пока переходим ко второй части нашей лекции – к воздушной навигации.

АВИАНАВИГАЦИЯ

В кабине виртуальной «Цессны» есть три кнопки, расположенные справа-снизу от гирокомпаса. Левая из них открывает радио-панель. На ней вы увидите частоты радиосвязи (COM), первого и второго навигационных приборов (NAV1 и NAV2), автоматического указателя направления (ADF) и автоответчика системы опознавания (Transponder). Так вот, дальше по тексту, когда я буду периодически просить вас установить какую-либо частоту навигационных приборов, вам нужно будет включать эту панель и при помощи мыши или клавиатуры устанавливать указанные значения.

NDB-маяки

NDB (Non-Direct Beacon) – переводятся как «ненаправленные радиомаяки». Ориентироваться при помощи такого маяка проще простого. Для начала нужно указать его частоту в поле «ADF». После этого стрелка на приборе справа сверху укажет на маяк. Вы без проблем сможете совершить по крайней мере две простые операции: полет в направлении к NDB и от него. И помните: на маяк указывает стрелка, со шкалой вокруг прибора она никак не взаимодействует. Шкалу вы устанавливаете сами так, как вам удобно.

VOR-маяки

VOR – это более сложный тип маяков. Но грамотное их использование позволяет получить и больший результат. Например, вы можете без проблем зайти на маяк с какого-то определенного курса. Зачем это нужно, мы на примере рассмотрим во время полета.

На приборах NAV1 и NAV2 сверху и слева закреплены стрелки, которые, повора-



чиваясь вокруг точки прикрепления, показывают вам данные о местоположении маяка или взлетно-посадочной полосы. Допустим, мы установили частоту на близлежащий VOR-маяк и верхняя (будем очень условно считать ее вертикальной) стрелка сразу сместилась вправо и застыла, показывая вправо-вниз. Горизонтальная стрелка находится ровно посередине – в данном случае она не используется, а понадобится она при посадке на аэродромы, оборудованные РСП. И в добавок в правой нижней части прибора появился небольшой треугольник, показывающий вверх.

Что касается треугольника, то его показания расшифровываются элементарно – значит, если бы мы летели указанным сверху на круглой шкале курсом, то мы приближались бы к маяку. Если бы он показывал вниз, то это означало бы, что при следовании данному курсу мы будем постепенно удаляемся от VOR-маяка.

Теперь разберемся со стрелкой. Покрутите колесико слева-снизу от прибора и обратите внимание, как будет поворачиваться круглая шкала. Добейтесь такого ее положения, чтобы треугольник показывал вверх, а вертикальная стрелка расположилась вертикально.

Допустим, наверху на шкале в этот момент будет написано «110». Это означает, что если бы мы сейчас легли на курс 110, то мы бы стали лететь точно к маяку. Поскольку полный круг составляет 360 градусов, то нетрудно догадаться, что курс 290 градусов (110+180) – это направление точно от маяка.

А теперь представим себе, что этот маяк установлен на некотором расстоянии от полосы, на которую нам нужно совершить посадку. Тогда вариант «как угодно подлететь к маяку и затем лечь на заданный курс» нас не будет устраивать, ведь мы приблизившись к маяку и захотим увидеть перед собой торец ВПП. Если полоса расположена с севера на юг, то и зайти на маяк нам нужно с севера, то есть сделать так, чтобы он находился точно с юга от нас. Юг соответствует 180 градусам, и именно эту величину (а точнее, букву «S») мы должны установить на шкале NAV1. Стрелка моментально уползет влево и будет показывать уже влево-вниз. То есть, если бы мы сейчас летели по курсу 180 градусов, то нужная нам трасса находилась бы слева от нас. Поскольку нам нужно с ней пересечься, ляжем на курс примерно 150 градусов.

ILS

ILS (Instrumental Landing System) в переводе на русский означает «радиолокационная система посадки», или «РЛС». При ее помощи вы можете посадить самолет хоть при нулевой видимости. Когда в каком-нибудь фильме говорят «он будет садиться по приборам», то в 90 процентах случаев речь идет именно о посадке при помощи этой системы.

В конце противоположной части полосы находится узконаправленный передатчик, сигнал которого вы ловите и по которому идете вплоть до касания полосы. Чтобы сделать это, нужно, во-первых, настроиться на частоту этого передатчика. Дальнейшие ваши действия схожи с теми, которые были описаны чуть выше (VOR-маяки). То есть сначала вы, вращая шкалу прибора, задаете курс полосы. Если полоса направлена на юго-запад, а вы заходите на нее с северо-востока, то курс полосы будет, грубо говоря, между 180 и 270 градусами. Такая точность нас не устраивает. Чуть точнее направление полосы можно определить, если известен ее номер (пусть будет 19R). Это означает, что на данном аэродроме есть две параллельные полосы, причем если вы будете лететь курсом 190 (19 – номер полосы, умножаем на 10) градусов или 190-180=10 градусов, то вы пролетите параллельно им. R (Right – правая) подразумевает, что нас интересует правая из этих двух параллельных полос. Если вы зайдете на аэродром с другой стороны или просто доедете до противоположного торца полосы, то заметите, что там будет написано «1L», то есть «полоса курсом на 10 градусов левая».

Но номер 19 нашей полосы тоже допускает погрешность в пять градусов в обе стороны! То есть ВПП, направленные на 194 градуса, 187 и 190, все будут носить номер «19». Так что обращаемся к справочнику, найдя информацию о нашем аэродроме, точно узнаем курс требуемой полосы и именно его устанавливаем, вращая шкалу прибора NAV1.

Теперь так же, как и было описано выше, выходите на этот раз на полосу. То есть если стрелка будет отклонена вправо – летите курсом около 210 градусов, если влево – 160, т. е. под углом порядка 30 градусов к нашей трассе.

В момент, когда самолет пересечется с радиолучом, стрелка достаточно быстро поползет к центру. Не пропустите этот момент и аккуратно разверните самолет на нужный курс. Этот момент называется «точка входа в глиссаду». Теперь корректировку курса нужно делать достаточно осторожно, не больше плюс или минус пяти градусов.

Теперь самое время обратиться к «горизонтальной» стрелке. Если она ушла вверх, то глиссада – идеальная траектория снижения самолета выше вас. Летите некоторое время на той же высоте, а затем, когда стрелка окажется в центре, снижайтесь со скоростью 500–700 fps. Если же стрелка находится снизу, то у вас слишком большая высота и вам нужно достаточно быстро снизится до уровня глиссады.

Теперь ваша задача – удерживать обе стрелки в центре, так, чтобы они пересекались под прямым углом. Это будет обозначать, что вы идите точно на полосу, нормально снижаясь.

При заходе на посадку без использования РСП вы должны следить за светоотражателями рядом с полосой. Они устроены так, что в зависимости от высоты и удаления вашего самолета вы будете видеть каждый либо белым, либо красным. Если один из светоотражателей красного цвета, а другой – белого, то вы идете хорошо. Если оба красные, то ваша высота слишком мала. Если оба белые – вы поднялись слишком высоко.



Итак, теперь, когда вы познакомились со всеми основными приборами и понятиями, пора проверить все это на практике. Даже если что-то из описанного выше показалось непонятным, не беспокойтесь. Опыт, как известно, приходит с практикой, и после нашего первого перелета большинство вопросов исчезнут.



Маркерные маяки

Над прибором NAV1 вы можете видеть три лампы: синего, красного и белого цвета. Они включаются при пролете ближнего, среднего или дальнего маркерных маяков, расположенных на некотором расстоянии от ВПП и посылающих свой радиолуч точно вверх. При пролете над одним из этих маяков загорается лампочка и раздается соответствующий звуковой сигнал. Дальний маяк (синяя лампа) весьма полезен при полетах по кругу над аэродромом. При заходе на посадку при пролете над средним и ближним маяками вы должны находиться точно на глиссаде с выпущенными шасси (еще раз повторяю: в Cessna Skyline 182S шасси не убираются, так что это - для остальных самолетов) и закрылками и лететь со скоростью порядка 80 узлов. Если скорость заметно больше или самолет отклонился от курса, немедленно уходите на второй круг. В молодости примерно половина всех моих аварий происходила из-за отсутствия терпения и попыток посадить самолет с первого захода.



ЛЕТНАЯ ШКОЛА: ПРАКТИКА

Запуск и настройка Flight Simulator

Запускаем Flight Simulator, в меню «Aircraft», пункт «Realism Settings», переводим ползунок реалистичности на уровень «Hard» и в добавок включаем «Gyro Drift». Теперь в том же меню выбираем пункт «Select Aircraft» и выбираем «Cessna Skyline 182S». Затем идем в меню «World» и в подменю «Go to airport...» выбираем аэропорт «Sandtoft». Осталось только установить теплый летний день (в том же меню пункт «Time and Season», затем выбираем время дня «Day» и сезон «Summer). Последний штрих - в меню Aircraft/Fuel устанавливаем количество горючего в обоих баках на 15%. Для нашего полета этого хватит с запасом на 45 минут полета (при положенных 30 днем и 60 ночью).

Начать, как всегда, придется с конца. Поскольку двигатель самолета изначально включен, а пропускать его запуск и прогрев не хочется, для начала прочтите последний пункт «выключение двигателя» и выполните то, что указано там. А затем возвращайтесь сюда и читайте дальше.

Запуск двигателя

Я постараюсь пока не забивать вам голову предполетной проверкой настоящей «Цессны» и сообщу лишь то, что необходимо для полетов в Microsoft Flight Simulator. Итак, поехали.

Убеждаемся, что включен стояночный тормоз, cowl flaps открыты, магнето, электричество и авионика выключены. Включаем навигационные огни «navigation lights». Ставим наддув на четверть от максимума, устанавливаем малый шаг винта и богатую концентрацию топливной смеси. Переключаем подачу топлива (слева от РУД) в положение «both» и включаем питание (красный переключатель Masterswitch справа от магнето). Затем еще правее включаем топливную помпу (fuel pump) и, наконец, переключаем магнето в режим both и удерживаем кнопкой мыши в таком состоянии, пока двигатель не заведется (две-три секунды).

После этого нужно проверить давление масла, выключить топливную помпу и включить авионику. Приступаем к проверке систем. Параллельно слушаем метеосводку (настройте частоту COM-связи на 121.70).

Убеждаемся, что у нас достаточно топлива, что температура масла немного увеличилась, что показания прибора «suction gauge» (разрежение) слева сверху находятся в районе 5, вращая колесико под альтиметром, устанавливаем нулевую высоту относительно аэродрома (обе стрелки показывают вверх) и, еще раз убедившись в том, что стояночный тормоз включен, переводим РУД в максимальный режим. При этом показания тахометра за 3-4 секунды должны достичь максимума, а температура масла - начать расти. Пару раз повторяем это (тормоза должны удерживать самолет на месте) и переходим к «разогреву винта»: клавишами **Ctrl-F2** и **Ctrl-F3** сначала переводим его на большой шаг, а затем возвращаем обратно. Пришла пора проверить магнето. Магнето - это магнитные генераторы, создающие искру в цилиндрах топлива. Каждый цилиндр содержит две свечи, питаемые от двух магнето, и даже если один из генераторов во время полета откажет, самолет сможет продолжить полет (хотя при этом падает мощность). Проверяем магнето, включая попеременно то левый, то правый (показания тахометра должны немного упасть, но сам двигатель продолжит работу), еще раз убеждаемся в том, что cow flaps открыты, переводим закрылки в режим 10% **F7** и приступаем к взлету.

Взлет

Выключаем стояночный тормоз (**.**), устанавливаем наддув в максимальный режим и начинаем разбег. Следите, чтобы самолет не слетел с полосы, и одновременно наблюдайте за показаниями приборов, а в особенности - за тахометром, показателем давления и температуры масла и спидометром. При скорости в 70 узлов самолет сам оторвется от земли и начнет набирать высоту.

Набор высоты

Как уже отмечалось выше, стандартная скорость набора высоты для «Цессны» - порядка 700 fps. Оказавшись на высоте около 500 футов, уберите закрылки (**F6**) и чуть-чуть увеличьте шаг винта. Затем настройте частоту NAV1 на 112.8 и, вращая шкалу NAV1, определите, что для полета к первому радиомаяку вам нужно лечь на курс порядка 250 градусов. Выполняйте стандартный поворот - такой поворот, при котором одно из крыльев самолета на Turn Coordinator (электронный указатель поворота) совпадает либо с делением «L», либо с «R». При этом любой самолет выполняет разворот на 360 градусов за две минуты. Повернувшись, продолжайте набор высоты.

Справа сверху появится информация о радиомаяке, к которому вы летите. Там будет написано что-то вроде «15.1 NM», это означает, что до радиомаяка 15.1 морской мили. Постепенно это расстояние будет уменьшаться, а когда оно станет равным единице, вам надо будет перейти на частоту NAV1 115.7.

Но это потом. Пока же вам надо набрать высоту в 4800 футов. При пересечении пороговой высоты в 3000 переведите альтиметр в режим показа абсолютной высоты (нажмите клавишу **B**). А затем, когда набор высоты будет завершен, надо будет оптимизировать работу двигателя.



Горизонтальный полет

Переход в горизонтальный полет обозначает, что набор высоты завершен и теперь избыточная мощность, вырабатываемая двигателем, вам больше не нужна. Поэтому немного уменьшаем наддув, увеличиваем шаг винта примерно до трети от максимума и снижаем концентрацию топливной смеси (порядка 30 процентов от максимума), а затем еще убираем наддув. При этом показания приборов должны быть следующими: стрелки тахометра, показателя давления горючей смеси, в пределах зеленой зоны. Расход топлива (справа от прибора Manifold Pressure) тоже в пределах зеленой зоны, но ближе к 10. Как вы убедитесь сами, расход топлива значительно уменьшится, а самолет нормально продолжит свой полет. Напоследок закройте cowl flaps.

Вернемся к нашему первому радиомаяку. Когда вы окажетесь в одной миле от него и настроите приемник на вторую частоту, погодите менять направление полета и идти на второй маяк. Давайте зайдем на него с курса 320 градусов. Для этого поверните шкалу так, чтобы деление 320 оказалось наверху. Стрелка при этом будет показывать налево. Теперь ложитесь на курс 210 градусов и летите так до тех пор, пока стрелка не «оживет» и не поползет к центру. Тогда постепенно поверните на заданный курс (320), в общем, войдите в трассу. Отлично. Самое сложное позади.

В таком направлении вам нужно лететь достаточно долго. Через некоторое время, когда вы окажетесь на расстоянии в одну-две мили от маяка, стрелка резво уползет в сторону. Не обращайте внимания – маяк свое дело сделал, выдерживайте заданный курс. Настройте частоту ADF на 380.0. Летите прямо, пока, в свою очередь, не оживет стрелка прибора справа сверху. Летите туда, куда она указывает, и вскоре внизу вы заметите аэродром. К этому моменту вы должны снизиться до уровня примерно в полторы тысячи футов.

Полеты по кругу

Пришла пора заходить на посадку. Но если вы будете просто маневрировать и летать абы как, мешая при этом другим пилотам, то лицензии вам не видать, как своих ушей. По логике, вы должны были связаться с диспетчером, но раз диспетчеры в MSFS не предусмотрены, будем действовать сами. Переключите шаг винта на малый (**Ctrl-F4**) и включите богатую топливную смесь (**Ctrl-Shift-F4**), а также откройте cowl flaps. Вращая ручку под альтиметром прибавьте к высоте 300 футов (то есть установите высоту аэропорта), другими словами переведите прибор в режим показа относительной высоты.

Итак, пролетая над аэродромом, поверните налево и двигайтесь параллельно полосе (253 градуса). Получив сигнал дальнего маяка, начинайте стандартный разворот налево на 90 градусов (курс – 163 градуса). Этот участок называется left crosswind (на русском – «ко второму»). Если бы вместо поворота налево вы совершили бы такой поворот направо, то участок бы назывался «right crosswind». Примерно через 20–30 секунд вновь поворачивайте налево (курс – 73 градуса). Теперь вы находитесь на участке left downwind. Вы летите параллельно полосе, но в обратном направлении. Выпускайте закрылки и готовьтесь к посадке. Частоту NAV1 настройте на 109.15 (РСП полосы) и немного уменьшите наддув. Вновь поймав сигнал дальнего маяка, снова совершайте поворот налево, предпоследний – на участок «Left Base». Выпускайте закрылки до 20 градусов и начинайте снижение до нужной высоты, учитывая показания NAV1. Не пропустите момент, когда вертикальная стрелка поползет к центру, и поворачивайте к полосе. Вы на финале «final». Пришла пора приземляться.

Посадка

К этому моменту скорость самолета должна быть 90–95 узлов. Выйдите на глиссаду, дальше снижайте со скоростью (500–700 fps) и, аккуратно корректируя курс, удерживайте обе стрелки в центре. Помните: если вертикальная стрелка уходит вправо, нужно повернуть вправо, а затем, когда она вернется на место, аккуратно вернуться на нужный курс. Если горизонтальная стрелка уходит вверх, нужно уменьшить вертикальную скорость. И наоборот. Еще уменьшите наддув и держите скорость порядка 80 узлов. «Борт такой-то на финале, иду по глиссаде, шасси выпущены, двигатель работает нормально...» Если скорость начнет слишком быстро уменьшаться, увеличьте наддув. Не допускайте сваливания самолета.

Непосредственно перед посадкой полностью уберите наддув и слегка поднимите нос самолета над горизонтом. Самолет красиво спланирует и приземлится, коснувшись полосы сначала задними а потом и передними шасси. Через некоторое время включайте тормоза (**точкой**). В конце полосы вы увидите рулежную дорожку, сворачивающую налево. Отпустите тормоз, увеличьте наддув (тахометр должен показывать порядка 1000 оборотов в минуту) и сверните налево. Если вы не вписываетесь в поворот, то тормозите левым колесом (**F11**) (клавиша **F12** позволяет тормозить правым колесом).

Выруливание и выключение двигателя

Покинув полосу, остановитесь и уберите закрылки (**F5**). Затем продолжайте движение, включив рулежную фару «Taxi Lights on». Выруливайте на стоянку и, остановившись, включите стояночный тормоз, выключите двигатель, перекрыв подачу на него топлива (**Ctrl-Shift-F1**), отключите авионику, питание и магнето. Убедитесь, что у вас убраны закрылки и выключены все огни. Напоследок сохраните данную ситуацию (**;**). В дальнейшем вы сможете продолжить полеты с этого момента.

РАЗБОР ПОЛЕТОВ

Итак, ваш первый полет завершен. Теперь можете потренироваться во взлете и посадке, а также полету по кругу. Для этого взлетайте, летите по стандартной «коробочке» над аэродромом, заходите на посадку, коснувшись колесами полосы, включайте полный газ и повторяйте все это заново. Когда вы научитесь без проблем пилотировать свой самолет и пользоваться РСП, попробуйте пролететь по собственному маршруту. Например, можно вернуться в Сэндтофт или – чего уж мелочиться – добраться до Лондона.

Теперь немного поговорим об освещении на борту самолета и полете при плохой погоде.

ОСВЕЩЕНИЕ

На приборной доске «Цессны» в MSFS четыре переключателя позволяют включать соответственно слева направо: посадочные огни, рулежную фару, навигационные огни и проблесковый маяк. Поехали по порядку. Посадочные огни включаются при взлете и посадке. На деле это мощнейший прожектор, который ни в коем случае нельзя использовать во время езды по аэродрому. На высоте порядка 500 футов посадочные огни выключают. Применяются ночью. Рулежная фара должна быть включена все время, пока вы передвигаетесь по аэродрому, даже днем.

Навигационные огни – расположенные на окончании крыльев красные и зеленые огни. Красный огонь расположен слева, зеленый справа. Таким образом, вы всегда можете определить направление полета самолета, расположенного достаточно далеко от вас. Навигационные огни включаются перед запускам двигателя и выключаются после его остановки, то есть используются в любое время суток.

Проблесковый маяк находится на хвосте самолета. Они позволяют заметить самолет, находящийся на очень большом расстоянии от вас. Применяются ночью. Также рекомендуется включать их во время запуска двигателя.



ПОЛЕТ В ПЛОХУЮ ПОГОДУ

Для начала рассмотрим классическую ситуацию – посадку при боковом ветре. Кстати, вы знаете, почему принято взлетать и садиться под ветер? Казалось бы, ветер затормаживает самолет, о каком уж взлете тут может идти речь?! Ан нет. Ветер прежде всего создает большую подъемную силу. То есть при меньшей скорости самолета подъемная сила намного больше. Таким образом можно взлететь и приземлиться на достаточно короткую полосу.

Но я отвлекся. Умение правильно совершать посадку при боковом ветре очень важно. По статистике, 48% пилотов с 1982 по 1993 год, разбившихся при плохой погоде, потерпели крушение именно из-за неумения садиться при неудобном ветре. Пожалуй, самый простой способ при совершении такой посадки – лететь под углом к полосе, компенсируя таким образом силу ветра. То есть за определенное время самолет сместится в бок настолько, насколько его сдует в обратном направлении ветер. Самый сложный здесь момент – разворот самолета на полосу непосредственно перед касанием полосы. Потренируйтесь, и у вас все получится.

Теперь перейдем к обледенению. От этого неприятного явления погибали и частные самолеты, и гигантские авиалайнеры (вспомнить хотя бы знаменитую катастрофу DC-9).

Первый вид обледенения, с которым вы можете столкнуться, – обледенение карбюратора. Это наиболее опасное явление, если судить по числу жертв. В отличие от обледенения поверхности самолета, обледенение карбюратора может начаться при температуре за бортом от +40 до –18 градусов Цельсия и независимо от наличия или отсутствия осадков и облаков! +40 – это не опечатка! Симптомами является чихание двигателя, падения температуры выходящего газа (exhaust gas, прибор слева снизу), непредвиденное снижение оборотов или уменьшение давления топливной смеси. Если таковое случилось, нужно немедленно включить обогрев карбюратора (**H**). Если до этого двигатель не начал чихать, то после этого точно начнет – лед, образовавшийся в карбюраторе, будет таять. Подождите несколько минут, и все будет нормально. Перейдем к обледенению поверхности самолета. Вообще обледенение разделяется на четыре разных вида, но рекомендации в любом случае одни и те же: немедленно покинуть высоту, на которой оно происходит. Делайте что угодно: изменяйте курс, возвращайтесь на базу, спускайтесь вниз или поднимайтесь наверх, но если вы дадите корке льда образоваться на вашем самолете, то на базу вы вряд ли вернетесь.

Самый опасный вид обледенения наблюдается при полете в дождь при температурах от 0 до минус 10 градусов Цельсия. Это именно классическая, очень быстро образующаяся корка льда, которая зачастую приводит к полной потере управления самолетом. Либо быстро поднимайтесь над дождевыми облаками, либо срочно приземляйтесь. Такое обледенение крайне опасно и для частных самолетов, и даже для реактивных гигантов с их навороченными противообледенительными системами. Менее опасный вид обледенения происходит на большой высоте в облаках и представляет из себя образующийся на поверхности крыльев иней. В целом это тоже весьма опасно. Иногда может наблюдаться смешанный вид обледенения (например, в горах или над морями и озерами). Ну и напоследок – ночное обледенение. Если ночью точка росы окажется ниже температуры замерзания воды, то весь ваш самолет красиво покроется коркой льда. Обычно это происходит безоблачной ночью при высоком атмосферном давлении. И, как уже говорилось выше, лед может заморозить трубку Пито, при этом спидометр самолета будет показывать сильно заниженные данные. С этим, кроме всех вышеперечисленных способов, можно бороться включением обогрева (тумблер «Pito Heat»).

Грозы... В США каждый год полеты в грозу приводят к гибели порядка 15 самолетов. Если бы во время грозы пилотов не предупреждали бы об этом по всем каналам, то было бы намного больше.

Значит, так: летать в грозу не надо. Сидите лучше дома. Если есть большая необходимость, то все равно обходите грозовой фронт миль за десять! Не летайте в облаках, закрывающих ваш обзор, внимательно слушайте ATIS, следите за погодным радаром (если есть). Если можно, летите утром. Как правило, к 10 утра земля прогревается и образуются вертикальные потоки воздуха, к часу после полудня грозовые облака становятся различимы на радаре, к 4 погода сильно портится, а с 5 до 7 сверкают молнии и погибают самолеты. Если вас все же занесло в шторм, летите прямо, ни в коем случае не сворачивайте.



Не пытайтесь удерживать высоту и отключите автопилот. Уменьшите скорость до минимальной, на которой вы можете маневрировать. Включите освещение приборной панели, иначе из-за постоянных вспышек молний вы просто ослепнете. Так и летите, пока не покинете грозовые облака.

К весьма неприятным вещам также можно отнести холодные фронта со скоростью ветра в 25 узлов и большой турбулентностью. От них тоже нужно держаться подальше. Пилотирование самолета при большинстве остальных видов сложных метеорологических условий – дожде, тумане, турбулентности – не требуют особых навыков. Но от самого страшного – обледенения, грозы и холодных фронтов – лучше держаться подальше.

ПЛАНИРОВЩИК ПУТИ

Тут нет ничего сложного. Вы указываете аэропорт вылета и аэропорт назначения (а на всякий случай – и резервный аэропорт), выбираете тип создаваемого пути (высоко- или низкоуровневая трасса, навигация по GPS или при помощи радиомаяков), нажимаете на кнопку и через несколько секунд получаете полную информацию о пути, времени на перелет, затратах топлива и пр. При желании вы можете добавлять дополнительные радиомаяки в план полета, зажав **левой кнопкой** мыши участок пути и передвинув его на требуемый объект.

АВТОПИЛОТ

Автопилот настраивается на той же включаемой панели, на которой производится настройка частот радиомаяков, снизу. Рассмотрим кнопки автопилота по порядку.

AP – включение/выключение всех функций автопилота.

HDG – удерживание направления, указанного красной меткой на гирокомпасе. Передвиньте эту метку на нужное направление, вращая колесико справа снизу от компаса. Нажатие **Ctrl-H** автоматически включает полет по текущему курсу.

NAV – полет к выбранному радиомаяку NAV1 или следующей поворотной точке GPS (если он включен на переключателе NAV-GPS).

APR – при заходе на полосу, оборудованную РСП, можно включить этот режим. Но, во-первых, сажать самолет вам все равно придется вручную, а во-вторых... просто не советую. Так вы ничему не научитесь.

BC – обеспечивает полет от маяка NAV1.

ALT – удерживание заданной высоте. Если вы еще не вышли на требуемую высоту, также можете установить вертикальную скорость самолета.

Ну что же, некоторые основы управления «Цессной» мы рассмотрели. К следующему номеру, может быть, доберемся и до более тяжелого коммерческого бизнес-джета Learjet 45, подробнее поговорим о полетах ночью и многом другом. На всякий случай – до встречи!

Сергей Пуриков

AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS

ХАРАКТЕРИСТИКИ ЮНИТОВ

Каждый юнит обладает следующими основными характеристиками:

Cost – стоимость;

Hit Pts – здоровье;

Attack – сила;

Armor – защита в рукопашном бою;

Pierce Armor – защита от стрел (пуль, камней и т. п.);

Range – дальность выстрела.

Все эти характеристики можно найти в файле manual.pdf (на CD) либо в технологическом дереве, встроенном в игру.

Помимо этого, юниты различаются еще и следующими параметрами:

Line of Sight – дальность видения в «клеточках» (один фрагмент стены соответствует как раз одной клеточке);

Movement Rate – скорость передвижения: сколько «клеточек» юнит преодолевает за секунду;

Fire Rate – скорострельность: сколько секунд проходит между последовательными ударами (выстрелами) юнита;

Эти характеристики можно найти, полазив по Интернету (см., например, форум Strategy на www.ageofkings.com).

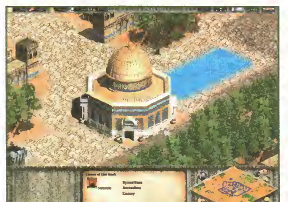
ТИПЫ ЮНИТОВ

ОСОБЫЕ ЮНИТЫ

Villager. Крестьянин – основная и единственная «рабочая лошадка»: собирает все 4 вида ресурсов (пища, лес, камень, золото), строит и ремонтирует здания, ремонтирует осадные орудия и корабли. Боец из него практически никакой. Крестьянин производится в **Town Center** и туда же сносит собираемые ресурсы. Но можно строить и специальные здания, предназначенные для сбора того или иного ресурса. Для пищи – мельница (**Mill**); для леса – (**Lumber Camp**); для камня и золота – (**Mining Camp**). Эти здания можно ставить прямо возле места сбора ресурса – тем самым будет сокращаться путь «туда-сюда». В этих же зданиях можно делать апгрейды, увеличивающие скорость сбора соответствующего ресурса и количество переносимых единиц. Кроме того, можно делать апгрейды, увеличивающие защищенность и здоровье крестьянина (апгрейд делается в Town Center), а также скорость его строительства (апгрейд – в университете).

Пищу можно добывать самыми разнообразными способами: собирать ягоды, охотиться, ловить рыбу или возделывать землю. Охотиться можно на овец, оленей и кабанов. С овцами все просто: достаточно найти овцу, после чего она становится как бы вашим юнитом, так что ее можно подвести прямо к месту убоя. Труднее всего с кабанами, потому как те «дают сдачи» и запросто могут растерзать охотника-одиночку. Поэтому отправляйте на кабана сразу 6–10 крестьян. Дело это немного хлопотное, но в кабанах много мяса. Чего не скажешь о волках – они еще опаснее кабанов, а мяса не дают вообще. (Заметьте, что и кабанов, и волков запросто могут забить боевые юниты, только мяса в этом случае вы не получите вообще.) Теперь о рыбалке. Крестьянин может запросто забрасывать сети, если рыба недалеко от берега. В противном случае придется ставить пристань и ловить рыбу с помощью рыбацких лодок (**fishing ships**). Причем рыбу можно собирать даже там, где она не плещется. Только для этого надо предварительно поставить (то есть построить) рыболовецкие сети (**fish trap**). Ставятся они рыбацкими лодками и ими же добывается рыба. Рыболовецкие сети надо обновлять спустя некоторое время. Теперь о земледелии. Можно строить фермы (**farms**). Каждая ферма обрабатывается одним крестьянином. Спустя некоторое время ферма «выдыхается» и должна быть перестроена. Производительность ферм можно повысить, сделав соответствующие апгрейды на мельнице. Можно обрабатывать оставленные противником фермы.

Таким образом, рыболовецкие сети и фермы – это как бы способ конвертации леса в пищу (поскольку на производстве и обновлении сетей и ферм расходуется как раз дерево). Но есть и явный способ конвертации ресурсов. Этой цели служит рынок (**market**). На рынке можно продать или купить любые ресурсы, однако чем больше вы продаете или покупаете, тем более невыгодным становится для вас соответствующий курс. Кроме того, на рынках можно производить специальные торговые тележки (**trade carts**) и устанавливать торговые маршруты, направив тележку на союзный или нейтральный рынок. Если тележка благополучно дойдет до рынка, вы получите определенную сумму золота. Чем дальше находится рынок, тем больше золота вы получите. Можно устанавливать и водные торговые маршруты с помощью торговых кораблей (**trade cogs**), совершающих челночные рейсы из порта в порт.



Имеется еще один способ получения золота. Для этого надо найти реликвию (**relics**) (если, конечно, она есть на карте) и установить ее в собственном монастыре (**monastery**). Только монах может брать и переносить реликвию с места на место. Реликвию невозможно уничтожить.

Monk. Монах производится в монастыре (**monastery**). Слаб и ничем не вооружен. Зато может лечить собственных воинов и крестьян и переманивать на свою сторону большинство юнитов (включая монахов) и зданий противника. Монах автоматически лечит собственного воина, если тот оказался возле него. Однако монах не станет переманивать вражеского воина до тех пор, пока тот на него не нападет. Есть вероятность того, что акт переманивания не увенчается успехом (кроме того, монаха запросто могут убить еще до того, как он закончит переманивание). В любом случае монах должен немного отдохнуть и набраться сил, прежде чем начать новое «охмурение». Существует множество апгрейдов, которые можно сделать в монастыре: можно увеличить скорость передвижения монаха, его здоровье, скорость восстановления им сил, увеличить диапазон охвата, а также повысить уровень сопротивляемости собственных юнитов к увещеваниям вражеских монахов.

БОЕВЫЕ ЮНИТЫ

Infantry. Обычные пешие воины. Очень дешевы и быстро строятся. Строятся в казармах (**barracks**). В кузнице (**blacksmith**) можно сделать множество апгрейдов, увеличивающих силу, защиту, скорость передвижения и дальность видения. Обычно сильны против конницы (особенно spearmen и pikemen, имеющие бонусы +15 и +22 Attack против конников и верблюдов, а также +30 и +47 Attack против слонов) и зданий и слабы против осадных орудий и сторожевых башен.

Archers. Стрелки осыпают стрелами (или пулями) с дальнего расстояния, но очень слабы в ближнем бою. Чем быстрее движется мишень, тем больше вероятность того, что стрелок промахнется. Стрелки весьма проворны (особенно конные), что позволяет им иногда даже убегать от конницы. Все стрелки наносят здания, стенам и башням очень незначительный урон. Скирмишеры (skirmishers) обладают специальной защитой против лучников и имеют бонус при атаках на них (+3 Attack –

обычный скирмишер и +4 Attack – элитный). Строятся стрелки в **Archery Range**; там же можно делать апгрейды, увеличивающие силу, защиту, дальность и точность выстрела. Hand Cannoneer – прототип будущих мушкетеров: обладает мощной, но неточной атакой; стреляет в два раза чаще прочих юнитов, но имеет некое минимальное расстояние, с которого может стрелять (находясь ближе к цели, стрелять не может).

Cavalry. Конники обладают приличной скоростью, силой и защитой. Весьма эффективны против лучников и осадных орудий. Слабы против supermen (pikemen) и боевых верблюдов. Строятся на конюшне (**stable**); можно делать апгрейды по силе, защите и скорости передвижения. Дальность видения Scout и Light Cavalry повышается на +2 при переходе в каждый следующий век.

Siege Weapons. Без осадных орудий немыслимо взятие мало-мальски приличной крепости, окруженной каменными стенами. Очень эффективны при проломе каменных стен, а также при уничтожении сторожевых башен и зданий (имеют специальный бонус в этом деле). Все орудия, кроме требушетов, строятся в **Siege Workshop**. Требушеты строятся в замках (**Castle**). Можно делать апгрейды по силе и дальности (но не для всех) стрельбы. На осадных орудиях стоит остановиться подробнее.

Battering Ram, Capped Ram, Siege Ram. Это «осадные бревна», то есть орудие надо подвести вплотную к объекту и начать его долбить. Дешево и сердито. Очень эффективно даже при использовании маленькими группами (2–4). Стрелы им практически нипочем. Зато пехота и кавалерия могут запросто порубить их в капусту. Уже на уровне Capped Ram обладают «area effect of damage», то есть поражают и соседние участки (например, вы бьете по одному фрагменту стены, а ломаются и два соседних фрвгмента).

Scorpion, Heavy Scorpion. Выпускает что-то типа стрел, что очень эффективно против больших скоплений юнитов, поскольку большущая стрела поражает все, к чему прикоснется. Из всех осадных орудий только «скорпионы» и «тяжелые скорпионы» не имеют бонуса при стрельбе по стенам и зданиям.

Mangonel, Onager, Siege Onager. Классический вариант катапульты. Эффективнее всего бьет по стенам, башням и зданиям; менее эффективно – по юнитам.

Bombard Cannon. Мортира, стреляющая ядрами на большие расстояния. Самое лучшее средство для крушения стен, башен и зданий. Но в ближнем бою беззащитна (есть минимальный радиус, ближе которого мортира стрелять не может).

Trebuchet. Окончательное развитие идеи катапульты. Бросает огромные камни на громадные расстояния. Самое дальнобойное орудие в игре, наиболее эффективное против любых построек. Грандиозная дальность стрельбы позволяет требушетам сокрушать даже здания, находящиеся в глубине крепости. Требушеты надо сначала «распаковывать», чтобы они могли вести стрельбу. Для передвижения на новое место требуется снова «упаковывать». Нуждаются в постоянной опеке со стороны других юнитов.

Требушеты и Siege Onagers могут прокладывать путь через леса.

Ships. Корабли строятся на пристанях (**Dock**). Помимо боевых кораблей бывают рыболовецкие и торговые суда, а также транспортные корабли. С помощью торговых судов можно устанавливать торговые маршруты из своего порта в любой союзнический или нейтральный порт. Чем дальше порт, тем больше золота вы будете получать за каждый рейс. Можно делать множество апгрейдов: по скорости движения, защите и стоимости, а также по силе и дальности стрельбы (для боевых кораблей). Заметьте, что среди боевых судов есть корабли-камикадзе (demolition ships) – взрываясь, они пускают ко дну все суда, находящиеся поблизости. Все галеоны (galleons) имеют бонус при стрельбе по стенам и прочим зданиям/сооружениям.



УПРАВЛЕНИЕ ЮНИТАМИ

В Age of Empires II появились новые возможности командования юнитами.

Режим поведения

Задается на панели юнитов. Надо щелкнуть по соответствующей иконке.

Aggressive Stance – юнит атакует любого врага, попавшего в его поле зрения, и продолжает его преследовать до тех пор, пока враг не будет уничтожен либо пока юнит не погибнет сам; большинство боевых юнитов находятся в этом режиме «по умолчанию».

Defensive Stance – юнит атакует любого врага, попавшего в его поле зрения, но преследует его только на короткие расстояния; если враг затем исчезает из поля зрения, юнит возвращается на свое место. Если юнит будет атакован стрелками, находящимися вне его поля зрения, он так и будет стоять под огнем, не делая попыток найти обидчиков или убежать. В режиме defensive юниты не отвечают на атаки противника, если им приказано следовать из одной точки к другой.



Stand Ground Stance – юнит стоит на месте; отвечает на атаки лишь в том случае, если может сделать это, не сходя с места. Режим stand ground полезно задавать юнитам, играющим роль «живого щита», охраняющего стрелков и осадные орудия.

No Attack Stance – юнит не движется и не воюет, даже если на него напали; этот режим полезно задавать катапультам, скорпионам и мортирам, если поблизости завязалась рукопашная схватка – неизвестно, кого они больше побьют: чужих или своих.

Формации

Юниты в формациях создают упорядоченные структуры и движутся как одно целое со скоростью самого медленного юнита.

Line – юниты выстраиваются плечом к плечу в несколько линий; более слабые юниты помещаются сзади. Таким образом, лучники получают возможность стрелять из-за плеч своих охранников.

Box – юниты выстраиваются в квадрат; самые слабые оказываются в центре. Полезно, когда вы хотите защитить своих монахов или осадные орудия, а противник внезапно напал со всех сторон.

Staggered – то же самое, что и Line, но с большими промежутками между юнитами; полезно, когда вы хотите расширить фронт атаки или уберечься от возможного огня вражеских катапульт или скорпионов.

Flank – юниты делятся на две подгруппы, образуя два фланга, что позволяет напасть на врага сразу с двух сторон.

Гаризон

Юниты можно прятать в здания, чтобы защищать и лечить их (лечение происходит автоматически). Находясь в здании,

юниты не получают повреждений; они автоматически выталкиваются из здания, если оно разрушилось или получило очень серьезные повреждения.

Town Center укрывает до 15 пеших юнитов, включая крестьян (для сбора крестьян предусмотрена даже специальная кнопочка на панели Town Center – это полезно, если противник внезапно ворвался на базу; когда угроза будет ликвидирована, можно еще раз нажать на эту кнопочку, и крестьяне вернутся к прерванным обязанностям).

Tower укрывает до 5 пеших юнитов.

Castle укрывает до 20 сухопутных юнитов любого типа, кроме осадных орудий; юниты, расположенные в замке, лечатся быстрее, чем в других зданиях.

В перечисленных выше зданиях можно укрывать, распускать и снова укрывать юниты сколько угодно раз. В приводимых ниже зданиях юниты можно укрывать только 1 раз: после того как вы их выпустили, вы уже не можете собрать их назад. Собираются же юниты в этих зданиях по мере строительства (в качестве места выхода надо щелкнуть по тому зданию, где вы хотите собрать юниты).

Barracks укрывает до 10 юнитов, производимых в Barracks.

Archery Range укрывает до 10 юнитов, производимых в Archery Range.

Stable укрывает до 10 юнитов, производимых в Stable.

Siege Workshop укрывает до 10 осадных орудий.

Dock укрывает до 10 кораблей.

Monastery укрывает до 10 монахов.

Крестьяне и стрелки могут стрелять из зданий, в которых они собраны. В этом случае сила таких зданий повышается.

ВЕКА

Для перехода в следующий век необходимо иметь по крайней мере два разных здания из текущего века, а также значительное число ресурсов.

Dark Age

Позволяет строить: Barracks, Dock, House, Mining Camp, Lumber Camp, Mill, Farm, Outpost, Palisade Wall.

Feudal Age

Требуется: 500 food

Позволяет строить: Archery Rage, Stable, Blacksmith, Market, Fish Trap, Watch Tower, Gate, Stone Wall.

Castle Age

Требуется: 800 food, 200 gold

Позволяет строить: Town Center, Castle, Siege Workshop, Monastery, University, Guard Tower, Fortified Wall.

Imperial Age

Требуется: 1000 food, 800 gold

Позволяет строить: Wonder, Keep, Bombard Tower.

РАСЫ

В игре 13 рас. Каждая из них обладает своими бонусами и имеет по одному уникальному юниту, доступному только этой расе (исключение составляют викинги – у них два уникальных юнита). Каждой расе доступно не все технологическое дерево, а только часть его (в самом деле, странно было бы увидеть боевых слонов или верблюдов в армиях европейцев).

Все расы условно делятся на наступательные (offensive) и оборонительные (defensive). Первые расы сильны в нападении, но слабы в защите; вторые – наоборот.

Britons

Уникальный юнит: Longbowman – лучник, доведенный до совершенства: обладает самой большой дальностью выстрела и самый дальнозоркий. Немного уступает по этим параметрам только Hand Cannoneers (но выигрывает у них по точности стрельбы).

Бонусы:

Town Centers стоят на 50% дешевле;

Foot archers получают +1 range в Castle Age и еще +1 range в Imperial Age (итого +2);

Shepherds (пастухи) работают на 25% быстрее.

Japanese

Уникальный юнит: Samurai – самурай имеет солидный бонус (+5 Attack) при борьбе с уникальными юнитами других рас, а также +2 Attack при разрушении зданий.

Бонусы:

Fishing ships вдвое прочнее и вдвое защищенней;

Японцы работают на 5% быстрее в Dark Age, на +10% в Feudal Age, на +15% в Castle Age, на +20% в Imperial Age;

Mill, lumber camp, mining camp стоят на 50% дешевле;

Infantry проворнее орудует своим оружием: на 10% быстрее в Feudal Age, на 15% в Castle Age, на 25% в Imperial Age.

Turks

Уникальный юнит: Janissary – усовершенствованный вариант Hand Cannoneer; не имеет минимального радиуса стрельбы.

Бонусы:

Юниты с пороховым оружием (gunpowder) на 50% здоровее;

Исследование gunpowder стоит на 50% дешевле, а знание химии (chemistry) дается вообще даром;

Свободный апгрейд до Light Cavalry;

Золото добывается на 15% быстрее.

Chinese

Уникальный юнит: Chu Ko Nu – своеобразное усовершенствование лучника; стреляет огненными стрелами, причем в 2 раза чаще; только дальность стрельбы оставляет желать лучшего.

Бонусы:

Начинают игру, имея на 3 крестьянина больше, но на 150 food меньше;

Все технологии стоят дешевле: на 10% в Feudal Age, на 15% в Castle Age, на 20% в Imperial Age;

Town Centers поддерживает 10 юнитов;

Demolition ships на 50% прочнее.

Teutons

Уникальный юнит: Teutonic Knight – мощный пеший юнит, обладающим недюжинным здоровьем и очень солидной броней; имеет бонус +4 Attack при разрушении зданий; только движется медленнее всех пеших юнитов (на 30%).

Бонусы:

Монахи лечат с расстояния, вдвое большего, чем прежде;

В сторожевых башнях помещается в два раза больше юнитов (то есть 10) и выпускают они в два раза больше стрел;

Технология Murder Holes дается даром;

Farms стоят на 33% дешевле;

Town Center имеет +2 attack/+5 range.

Persians

Уникальный юнит: War Elephant – боевой слон, обладает чудовищным здоровьем, из-за чего его очень непросто убить; имеет «area of effect damage», то есть за один удар поражает несколько соседних юнитов; но чрезвычайно медлителен – самый медленный юнит в игре; элитный слон имеет бонус (+10 Attack) при разрушении зданий.

Бонусы:

Стартуют с +50 wood, food;

Town Centers и Dock вдвое крепче;

Персы работают быстрее: на +10% в Feudal Age, на +15% в Castle Age, на +20% в Imperial Age.

Franks

Уникальный юнит: Throwing Axeman – пеший юнит, бросающийся топориками; обладает силой и здоровьем конных лучников, но движется в 2 раза медленнее их.

Бонусы:

Castles стоят на 25% дешевле;

Knights на 20% здоровее;

Апгрейды ферм даются свободно (но требуется Mill).

Byzantimes

Уникальный юнит: Cataphract – мощный конник, имеющий значительный бонус при борьбе с пехотой (дерется с нею вдвое сильней).

Бонусы:

Строения византийцев прочнее: на +10% в Dark Age, на +20% в Feudal Age, на +30% в Castle Age, на +40% в Imperial Age;

Camels, skirmishers, Pikemen стоят на 25% дешевле;

Fire ship имеет +20% attack;

Переход к Imperial Age стоит на 33% дешевле.

Goths

Уникальный юнит: Huskarl – мощный пеший юнит, прекрасно защищенный от стрел и имеющий бонус при борьбе с лучниками; только движется чуть медленнее (на 10%) обычных пехотинцев.

Бонусы:

Infantry стоит дешевле: на 10% в Feudal Age, на 15% в Castle Age, на 25% в Imperial Age;

Infantry имеет +1 attack против зданий;

Крестьяне имеют +5 attack при охоте на кабанов;

В Imperial Age имеют +10 population.

Saracens

Уникальный юнит: Mameluke – боевой верблюд, имеющий солидный бонус при борьбе с конницей и слонами; кидается каким-то «ножичками», но на близкое расстояние.

Бонусы:

Торговля на рынке стоит только 5%;

Транспортные корабли вдвое прочнее и перевозят вдвое больше пассажиров;

Galleys атакуют на 20% быстрее;

Cavalry archers имеют +3 attack против зданий.

Celts

Уникальный юнит: Woad Raider – самый быстрый из пеших юнитов и довольно мощный; обладает небольшим бонусом при разрушении зданий.

Бонусы:

Infantry движется на 15% быстрее;

Лесорубы работают на 15% быстрее;

Siege weapons стреляют на 20% быстрее.

Mongols

Уникальный юнит: Mangudai – конные стрелки, обладающие солидным бонусом (+6 Attack) при борьбе с осадными орудиями.

Бонусы:

Cavalry archers стреляют на 20% быстрее;

Light Cavalry на 30% здоровее;

Охотники работают на 50% быстрее.

Vikings

Уникальный юнит: Longboat, Berserk (сразу 2 уникальных юнита). Berserk – достаточно мощный пеший юнит; отличительная особенность – медленно лечит самого себя. Longboat – корабль уровня War Galley; единственное преимущество – выпускает сразу несколько стрел.

Бонусы:

Боевые корабли стоят на 20% дешевле;

Пехота обладает большим здоровьем: на +10% в Feudal Age, на +15% в Castle Age, на +20% в Imperial Age;

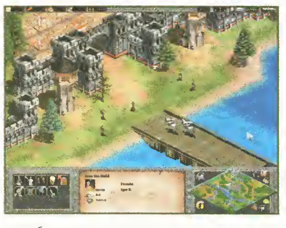
Технологии Wheelbarrow, Hand card даются свободно.

I. WILLIAM WALLACE: LEARNING COMPANY

Обучающая кампания, в которой вам ознакомят с интерфейсом и научат простейшим действиям: просто следуйте инструкциям. Очень полезно для начинающих. Если вы уже играли в Age of Empires, то все же пройдите две последние миссии, так как там встречаются новые элементы, которых не было в первой части игры.

II. Joan of Arc

В начале XV века Франция являла собой печальное зрелище: северная ее часть была занята англичанами, а с юго-востока напирал герцог Бургундский, перешедший на сторону англичан. Объединенные англо-бургундские силы медленно сжимали Францию со всех сторон. В то время во Франции фактически не было короля, а дофин Charles VII, имевший все права на трон, готов уже был сдаться на милость победителю. И в этот момент произошло буквально чудо. Появилась пятнадцатилетняя девушка, простая крестьянка, которая смогла объединить деморализованные силы Франции и изгнать захватчиков с родной земли. Звали ее Жанна д'Арк. (Хотите – верьте, хотите – нет, но это исторический факт, а не легенда.)



1. An Unlikely Messiah

Жанна д'Арк имела видение св. Екатерины, которая велела ей встретиться и поговорить с дофином, дабы объединить все силы Франции.

Задача: провести Жанну д'Арк к замку Шиньон (Chinon) на встречу с дофином.

В этой миссии вы будете управлять самой Жанной д'Арк, а также немногочисленными юнитами, которые будут присоединяться к вам по мере прохождения игры. Самое главное – довести Жанну до места в целости и сохранности, при этом может погибнуть хоть вся свита. По дороге вам придется иметь дело не только с врагами (англичанами и бургундцами), но и с волками. Впрочем, дикие звери не смогут вам причинить практически никакого вреда, если быстренько с ними расправляться.

С самого начала к Жанне присоединятся два конника, а как только она дойдет до ворот лагеря – еще 4 лучника и 4 Man-at-Arms. (Союзные вам юниты-французы имеют желтый цвет, некоторые из них могут присоединяться к Жанне, и тогда они перекрашиваются в синий цвет – этот цвет имеют все юниты, которыми вы можете управлять.) Сгруппируйте свои силы, образовав Line из Man-at-Arms и лучников, эту формацию пускайте вперед, а вслед за ней – Жанну в сопровождении конников.

Выйдя за ворота, направляйтесь по дороге на юг. Вскоре вы станете свидетелями очередной стычки между французами и англичанами. Не вмешивайтесь: просто дождитесь, когда англичане победят и уйдут восвояси. Выйдя к реке, вы наткнетесь на разрушенный мост. Увы, его невозможно починить, а потому поворачивайте по дороге на северо-запад. Вскоре вы наткнетесь на небольшой вражеский форпост (2 лучника и 4 Man-at-Arms), с которым справитесь без проблем (лучники стреляют из за спин Man-at-Arms, а конники шинкуют вражеских лучников). Далее дорога разветвляется. Если пойдете на север, то наткнетесь на вражеский замок, что будет равносильно самоубийству. Так что поворачивайте на северо-восток. Вскоре придется снести еще один форпост противника, столь же мелкий (один конник и 3 Man-at-Arms).

Перейдя через мост, направляйтесь по дороге на запад, которая приведет вас во французскую деревню. Доведите Жанну примерно до центра деревни, и к ней присоединятся 7 Pikemen, 4 Man-at-Arms и, самое главное, – Capped Ram. Такими силами вы уже можете пробиться через тот самый замок, который вы вынуждены были обойти.

Посему поворачивайте назад и, перейдя через мост, сверните на юго-запад. Вы сразу же выйдете к другим воротам все того же замка. Начните долбить ворота бревном (Capped Ram), при этом можно подключить Man-at-Arms. На грохот сбегутся лучники противника, которые начнут стрелять по Capped Ram. Но вражеских лучников будет немного, и Capped Ram успеет сделать свое дело (после чего станет совершенно бесполезным для вас). Врывайтесь в замок и перебейте всех лучников у ворот. После этого не задерживайтесь и не громите здания противника (кстати, останутся еще два вражеских конника у других ворот). Вместо этого быстрым шагом проходите через замок на запад к переправе.

Переправившись на другую сторону, следуйте по дороге на запад. Вы выйдете к другой французской деревне. Но здесь вас будет поджидать засада – довольно внушительный отряд бургундцев. Вряд ли с ним можно расправиться, да это и не требуется. У реки вас будут поджидать 3 транспортных корабля, которые тут же станут вашими, как только Жанна подойдет к берегу. Сразу же сажайте всех на корабль: в первую очередь Жанну с конниками, затем всех остальных. Возможно, кого-то придется оставить, так как на кораблях только 3x5=15 посадочных мест. Но это и не важно.

Направляйте корабли по реке на юго-восток. Не сворачивайте по руслу на восток. Доплыв до второй развилки, поверните на юго-запад. Вскоре вы упретесь в брод. Выгружайте здесь весь свой отряд. Направьте Жанну по броду на северо-восток. Там будет небольшая французская деревушка, в которой к вам присоединятся еще 6 crossbowmen и 2 «скорпиона». С та-



Первым делом надо наладить добычу ресурсов. К западу от Орлеана имеется целая ферма; там же есть лес; чуть южнее – золотые прииски, а чуть севернее можно добывать камень. Все компактно и все в одном месте. Единственный минус – все это дело находится вне крепостных стен, так что потребуется охрана к сборщикам ресурсов. Поэтому сразу же отрядите туда всех конников (а всех лучников заведите в город). Первым делом наштампуйте штук 12–15 крестьян и направьте их на добычу ресурсов. В первую очередь добывайте пропитание и золото; лес и камень (особенно камень) потребуются в меньших количествах.

кими силами вы без труда расправитесь с небольшим форпостом, как только пойдете от брода на юго-запад. Затем, когда повернете по дороге на север, вам предстоит последняя стычка (всего лишь с тремя Man-at-Arms), после чего весь остальной путь будет свободен. Можете направить по нему одну лишь Жанну безо всякого сопровождения. Как только она дойдет до самого замка Chinon, так миссия и закончится.

2. The Maid of Orleans

Дофин принял Жанну и назначил ее главнокомандующей всей французской армией. Только вот незадача – армия расквартирована в замке Блуа, куда еще нужно добраться. Но и осажденный Орлеан срочно просит помощи.

Задачи: доставить Жанну к замку Блуа (Blois); доставить Жанну и 6 торговых тележек в Орлеан (Orleans); разрушить любой (на выбор) из замков англичан.

Объедините все силы в одну группу (держите Жанну на всякий случай в тылу) и направляйтесь по дороге на запад к замку Блуа. Примерно на полпути вы наткнетесь на небольшую группу конников противника, которую уничтожите без труда. Прибыв в Блуа, вы получите очень солидное подкрепление. Перегруппируйте свои силы: впереди поставьте конников, за ними – лучников; пусть шествие замыкают торговые повозки (trade carts); можно назначить Жанну охранять их. Вот таким порядком выходите через северные ворота и направляйтесь по дороге на восток. Выйдя к реке, вы наткнетесь на смешанный отряд англичан: там будут и лучники, и конники, и пехотинцы. Пусть ваши конники расправятся с лучниками, а ваши лучники тем временем расстреляют конников и пехоту.

Уничтожив этот отряд, не задерживайтесь на месте. Не надо громить никаких зданий, тем более что у вас под боком (чуть к югу) будет целый замок англичан. Переходите через мост, и вот он – Орлеан. Доведите Жанну и повозки к центру города (Town Center). После этого вы получите возможность развивать свое хозяйство в Орлеане; полюс к тому вам дадут солидный бонус ресурсов за доставленные повозки.

Следующая ваша цель – перейти к Castle Age. Сделать это совершенно необходимо, так как вам потребуются осадные орудия, а также вы получите возможность производить конных рыцарей (Knights). Наладьте массовое производство Knights; оставляйте конных рыцарей внутри города, так как они могут понадобиться для быстрого рейда, если враг подгонит к вашим стенам осадные орудия. С прочей мелюзгой будут расправляться лучники. Держите также парочку крестьян в городе, чтобы своевременно ремонтировать подпорченные участки стен или башни. Можно также сделать несколько апгрейдов для конников.

Вам надо накопить две дюжины конников и произвести штук 5 Battering Ram. С такими силами вы пробьетесь в любой город англичан и сровняете с лицом земли Castle. Тактика очевидна: Battering Ram пробивают стены, а конники их охраняют. Затем врываетесь в город и повторяете ту же процедуру с Castle.

У англичан 4 города: 2 на юге (за мостом), и 2 – на севере (в верхнем углу карты). Достаточно разрушить Castle в любом из них, после чего миссия автоматически закончится. Проще всего добраться до левого северного замка.

3. The Cleansing of the Loire

Мы отстояли Орлеан! Это величайшая победа, но враг отнюдь не сломлен и удерживает под своим контролем еще пол-Франции. Требуется сбросить англичан с берегов Луары.

Задача: переправившись на другой берег Луары, отстроить город и уничтожить, по меньшей мере, три замка англичан.

Пройдите по берегу реки чуть на северо-запад. Там вы найдете два транспортных корабля, с помощью которых сможете переправиться на другой берег. Там же будут два Demolition Ship – на случай атаки двух боевых кораблей англичан, которые патрулируют реку. В транспортных кораблях только 10 посадочных мест, так что придется сделать несколько рейсов. В первую очередь переправьте крестьян с небольшой конной охраной, в последнюю очередь – лучников. (Лучников рассредоточьте вдоль берега реки, чтобы они обстреливали корабли англичан, если те появятся.)

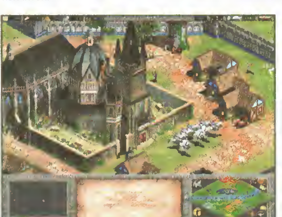
Ведите корабли по реке на юго-восток, пока не упретесь в правую кромку карты. Вот здесь и высаживайтесь. Пройдя немного на север, прижимаясь к правой кромке карты, вы наткнетесь на месторождение золота, а чуть севернее него – на залежи камней. Это самое подходящее место для основания вашего города, благо что совсем рядом вы найдете несколько овечьих отар – на первое время продовольствием вы также обеспечены. Переправив остальные юниты, вы можете забыть о своих кораблях – больше они вам не понадобятся. А пока что немного осмотрите окрестности и уничтожьте две вражеские сторожевые башни к северу и северо-западу от вас.

Первым делом надо обнести ваше поселение стенами. Так что сначала половину крестьян отрядите на добычу камня (всего лучше иметь 15–20 крестьян). Начинайте с северной части, так как самые опасные атаки будут идти оттуда. Там же поставьте ворота. (Больше они вам нигде не понадобятся.) Затем огородите северо-западное и западное направления (используйте лес как часть стены). Не забудьте также про побережье, так как враг может добраться и по мелководью. Затем вам необходимо перейти к Castle Age. Сразу же ставьте монастырь и произведите парочку монахов – пусть они подлечат вашу потрепанную армию. Тем временем поставьте штук 6 защитных башен по всему периметру крепостных стен, уделив особое внимание северному направлению. Там же держите всю вашу армию. (Жанну д'Арк лучше отвести от греха подальше в центр города.) Затем начинайте массовое производство Knights. Попутно можно построить кузницу и сделать все возможные апгрейды для кавалерии. Стройте Siege Workshop и начинайте производство Battering Ram.

Вам надо произвести штук 6–8 Battering Ram и накопить две дюжины Knights. Объедините их в одну армию и добавьте к ним штук 5 монахов и парочку крестьян (для лечения и ремонта, соответственно). Выводите эту армию за ворота и идите на северо-восток, пока не наткнетесь на дорогу. Сверните на нее и идите по ней на юго-восток, пока она не выведет вас к первому замку англичан. Пускайте Battering Ram долбить стены. Не обращайте внимание на стрельбу с двух сторожевых башен, расположенных внутри крепости. Если навстречу выйдут лучники и пехотинцы, то этим моментом можно воспользоваться, чтобы ваши конники проскочили через ворота внутрь крепости. Это уж как получится. Проломив стены, направьте Battering Rams на собственно Castle, а конники пусть разделываются со сторожевыми башнями и юнитами. Прочие здания

можно не рушить. Уничтожив замок, выйдите из крепости и основательно подлечитесь/подремонтируйтесь. Если надо, восполните потери. Немного задержитесь на этом месте, так как вскоре мимо вас пойдет небольшая армия генерала Фальстафа – мстить за разрушенный замок. Уничтожьте ее и снова «залижите раны».

Далее по такой же схеме уничтожьте еще два замка англичан. Чтобы добраться до второй крепости, надо вернуться на дорогу и пройти по ней на северо-запад примерно половину карты. Далее вы увидите развилку. Свернув на север, вы и выйдете ко второй крепости. Чтобы добраться до третьей крепости, надо вернуться на ту же дорогу и пройти по ней еще дальше на северо-запад. Перейдя через брод, вы наткнетесь на третью крепость. Как только уничтожите третий замок, так миссия и закончится.



4. The Rising

Дофин едет на коронацию в Орлеан. Однако на его пути есть три города, все еще находящиеся под властью англичан. Требуется обезопасить кортеж дофина.

Задача: разрушить Town Center в трех городах: в Шалоне (Chalons), Труае (Troyes) и Реймзе (Rheims).

Сгруппировав свою армию (как всегда, разведка-кавалерия впереди, за ней – обычные конники и пехота, прикрывающая лучников, а в арьергарде – монахи и Жанна), продвигайтесь по дороге на запад к отмеченному месту. Примерно на полпути вас поджидает засада, но при умелых действиях с ней можно расправиться без потерь с вашей стороны. Прибыв на место, вы найдете Town Center и получите возможность развивать свое хозяйство.

География миссии такова. Прямо посередине карты с запада на восток течет река, к северу от которой находятся три города. Их вам предстоит освободить. Первый город, Шалон, находится прямо над вами, к нему можно попасть, перейдя через брод. Второй город, Труай, тоже находится возле реки к северу от второго брода. Это возле правой кромки карты, примерно над тем местом, откуда вы стартовали. Третий город, Реймз, расположен в глубине территории, к северу от Шалона. Реймз – это солидный город, обнесенный крепостными стенами и прилично защищенный, чего нельзя сказать о первых двух городах.

Специфика взятия городов такова. Совсем не нужно косить врагов направо и налево и рушить все здания. Достаточно только раздолбать Town Center, после чего противник складывает оружие: его боевые здания рушатся сами собой и прекращается всякая добыча ресурсов. (Причем три города – это как бы три независимых друг от друга «базы».) Отсюда и тактика прохождения: направлять кучу Battering Rams прямо на Town Center, а все прочие юниты пусть обеспечивают их защиту.

Шалон можно взять уже в самом начале игры. Для этого первым делом постройте Siege Workshop и произведите штуки 3–4 Battering Ram. Ведите их через брод, взяв в качестве прикрытия все юниты, данные вам в начале игры (только Жанну не берите, а то еще пришибут ненароком). Разрушив Town Center, сразу же возвращайтесь в свой город и лечитесь/ремонтируйтесь.

Теперь вам придется уйти в глухую оборону, так как взять вот так, с налета, два других города не получится. Перегородите брод крепостной стеной, оставив там только ворота. Отгородитесь также стеной (на всякий случай сделайте там ворота, так как враг может подогнать требушеты) от восточной части вашего берега. При этом вы лишитесь доступа к дополнительным ресурсам (есть залежи золота и камня, охраняемые сторожевыми башнями), но так будет проще. А если чего-то не будет хватать к концу игры, то постройте рынок. Поставьте вдоль восточной стены 4–5 сторожевых башен.

Далее вам надо сколотить приличную армию из пары десятков конников (Knights) и дюжины Battering Rams. Неплохо также перейти к Imperial Age и сделать для них все возможные апгрейды (а паладины – это действительно круто!). После чего добавьте к ним пяток монахов (чтобы те своевременно подлечивали) и ведите эту армию ко второму городу – Труаю. Лучше всего сначала перейти через брод на ту сторону реки, а затем идти вдоль берега на восток. Уничтожив Town Center, подлечите конников и, по возможности, восполните их ряды.

С Реймзом придется посложнее, так как он прилично укреплен. Лучше всего сначала пойти на север, пока не упретесь в верхнюю кромку карты. Затем следуйте вдоль нее на запад, пока не выйдете к крепостной стене. Здесь защита совсем слабая – всего лишь одна сторожевая башня. Проломив стену и уничтожив башню, сразу же бросайте конников дальше – на запад. Вам надо как можно быстрее «нащупать» Town Center и направить на него ваши Rams. Задача конников – только прикрывать их действия. Поэтому бросайте своих конников в первую очередь на вражеские катапульты и кавалерию.

С падением третьего Town Center миссия автоматически закончится.

5. The Siege of Paris

Франция наконец-то обрела своего короля. Но придворные уже плетут свои интриги, боясь все возрастающего влияния Жанны д'Арк. Жанна должна успеть спасти Париж, находящийся под игом англичан уже несколько десятилетий. В этом ей должны помочь беженцы, равно как и обещанная помощь короля.

Задачи: встретиться с беженцами (refugee) в установленном месте; прийти на место встречи с обещанными подкреплениями; довести Жанну и, по меньшей мере, 6 беженцев до замка Compeigne.

По дороге не ходите. Вместо этого сверните на запад и идите все время вдоль нижней кромки карты. Идти можно как угодно, так как никаких засад не будет. Только лучше пускать впереди конника-разведчика. Немного не дойдя до левого нижнего угла карты, сверните на север (иначе попадете под обстрел орудийных башен). Пройдя мимо мельницы, выйдете на дорогу.

Вы оказались перед южными воротами Парижа. Отсюда штурмовать город гораздо легче, да и до места встречи с беженцами рукой подать. Разверните требушеты и начинайте обстрел ворот и крепостных стен. На одной линии с требушетами поставьте лучников и мортиры. В качестве щита выставите перед ними конников и пехоту. Все юниты переведите в режим «стоять на месте», дабы они не увлекались преследованием и не попадали под огонь ваших же орудий. На звуки выстрелов будут выходить через ворота редкие защитники города. Косите их лучниками и мортирами. Поток защитников иссякнет примерно в тот момент, когда вы пробьете двойные ворота города. Теперь можете смело заходить и идти к назначенному месту. Только лучше вперед пускайте конницу (на всякий случай: если где остался недобитый враг). К вам присоединится дюжина беженцев. (Ведите их в дальнейшем за собой.)

После этого вам откроется следующая цель – место встречи с обещанными подкреплениями будет обозначено двумя флагами. Ведите туда всю армию, послав вперед конницу. Путь будет относительно свободен – вам нужно будет только вовремя заметить и уничтожить одну катапульту. К месту встречи подойдет корабль, который выгрузит два жалких юнита, вот и все обещанное подкрепление. С такими силами нечего и думать о том, чтобы взять весь Париж. Поэтому цель миссии изменится – доставить Жанну и, по меньшей мере, 6 беженцев в замок Compeigne (на площадку, обозначенную флагами).

Сразу после этого дуйте через мост на север, пока не дойдете до Cathedral. (Сделать это надо быстро, чтобы не попасть

под огонь двух кораблей англичан, которые не замедлят явиться.) Оставьте возле Cathedral Жанну с беженцами и требушеты, а все остальные юниты пустите по улице на восток (как водится, впереди – конница). Здесь вам предстоит стычка с двумя группами противника, но и к вам присоединится отряд восставших парижан. Так что после сражения численность вашего войска должна даже возрасти.

Далее разверните требушеты и пробейте северную стену города в любом месте. Выходите через пролом, и сразу за крепостными стенами вы наткнетесь на дорогу. Она ведет как раз к нужному вам замку. Только не спешите особо радоваться: возле замка вас поджидает внушительный отряд бургундцев (одна группа – справа от дороги, еще одна – слева). Можно подгадать так, чтобы сначала напасть на «левый» отряд, свернув чуть раньше с дороги влево. Жанну и беженцев держите в глубоком тылу. Проще всего сначала просто перебить всех врагов, а затем спокойненько довести Жанну и беженцев до назначенного места. Как только это сделаете, так миссия и закончится.



6. A Perfect Martyr

Задачи: встретиться с французской армией под командованием Constable Richemont; встретиться с французской артиллерией под командованием Jean Bureau; установить французский флаг на холме Castillon (отмечен флагами).

Предупреждаем сразу: довольно тяжелая миссия, хотя первые две задачи решаются очень просто. (Поэтому можно посоветовать только банальное: СОХРАНЯЙТЕСЬ ЧАЩЕ!)

Сначала идите на юго-восток вдоль верхней кромки карты, так вы и выйдете к французской армии. Затем перейдите через брод, и вы получите в свое распоряжение еще и артиллерию. Далее по курсу будет крепость бургундцев. Не атакуйте ее! (Ее взять относительно легко, а вот защитить со всех сторон – почти неразрешимая проблема.) Вместо этого пройдите мимо и сверните к нижнему углу карты. Перейдя через брод, вы выйдете к поселению бургундцев, которое еще только начало развиваться. Смести его – плевое дело. Обоснуйте здесь свою базу. Сразу же поставьте монастырь и произведите 4–5 монахов.

Затем разделите свою армию на две части. Всех героев, мортиры и hand cannoneers оставьте на базе (чтобы было чем ее защищать на первых порах), а все прочие юниты ведите в верхний угол карты, где находится небольшая крепость англичан. Она тоже только что начала развиваться, поэтому взять ее можно без проблем. Крепостные ворота легко сносятся требушетами (берегите их как зеницу ока, ибо англичане будут охотиться за ними в первую очередь); стены не ломайте – в дальнейшем вы сможете использовать их как собственные укрепления (за исключением одного минуса – вы не можете их ремонтировать). Примерно в то время, как вы покончите с «оранжевой» крепостью, явятся «красные» англичане. Но сдержать их будет гораздо проще, чем если бы вы с самого начала игры взяли крепость бургундцев и засели там. Постарайтесь выйти из заварушки с минимальными потерями и все внимание уделяйте вражеским катапультам – сразу же уничтожайте их конниками.

Затем подтяните на новое место несколько крестьян и обоснуйте здесь вторую базу. На этой базе есть камень, в котором вы так нуждаетесь. В первую очередь поставьте свои ворота на место снесенных вражеских, а затем займитесь стандартным развитием хозяйства. Производите преимущественно конников, так как англичане будут надоедать вам своими «фирменными» longbowmen.

Затем атакуйте ту самую крепость бургундцев, которую вы обошли в самом начале игры. Взять ее с северной стороны будет гораздо проще, поскольку там вообще нет стен, а проход прикрывается единственной сторожевой башней. Обоснуйте свою третью базу в бывшей крепости бургундцев и начните там добычу ресурсов, предварительно замуровав все проходы и заменив ворота.



Для решительной атаки на «красных» англичан вам потребуется как минимум штук 5 требушетов, дюжина мортир, 20 конников, 15–20 лучников и 5 монахов (не забудьте прихватить тележку с флагом). Уничтожив две сторожевые башни на переправе, поворачивайте на северо-запад вдоль реки. Попутно вам придется снести еще 4 башни, три из которых – Bombard Tower. Принцип «выноса» очень простой. Разворачивайте требушеты и начинайте обстрел. Рядом с ними пусть стоят монахи, мортиры и лучники. Конники пусть окружат всю эту братию плотным полукольцом. Отдайте конникам приказ «не сходить с места». Эта конфигурация практически «непотопляема», ибо дальность стрельбы мортир больше, чем у английских longbowmen.

Упершись в левый верхний край карты, поворачивайте на юго-запад. По пути уничтожьте еще 2 сторожевые башни и замок. Сразу за замком начинается просека, которая выведет вас к крепостным стенам, вблизи которых находится заветный холм. Вам останется только проломить стену, уничтожить обе Bombard Towers, защищающие холм, и быстренько водрузить на нем свое знамя.

III. Saladin

Воспользовавшись тем, что Византия окружена турками-сельджуками, Римский Папа объявляет Крестовый Поход, дабы очистить от неверных Священную Землю – Иерусалим. В религиозном рвении, подогреваемом жаждой славы и несметных богатств, на Ближний Восток вторгаются тысячи и тысячи франков и нормандцев. Им даже удалось основать там четыре своих государства, прежде чем турки и сарацины не опомнились и не прекратили свои вековые распри, чтобы сообща дать отпор захватчикам. Среди сарацин выделился свой лидер – Саладин, почти король, которому удалось объединить многочисленные племена и возглавить борьбу со вторгнувшимися рыцарями.

Саладин стремился противопоставить вероломству рыцарей собственное благородство. Саладин не казнил пленных врагов, а отпускал их под честное слово больше не воевать против него. (Но если воин попадался второй раз, тогда Саладин был к нему беспощаден.) От лица одного из таких пленников, принявшего сторону Саладина, и идет рассказ в этой кампании.

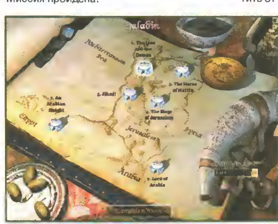
1. An Arabian Knight

Саладин спешит на помощь Египту. Однако в Каире засел глупый визирь, который думает иначе.

Задачи: уничтожить франков к западу от Каира; дойти до мечети (mosque) в Каире; разрушить Town Center французов к востоку от Каира.

Очень легкая миссия. Ваше превосходство будет не просто подавляющим, а суперподавляющим (так что еще надо уму-

дриться, чтобы проиграть эту миссию). Сначала просто идите на юг вдоль Нила, уничтожая редкие отряды франков. Как только дойдете до моста, ведущего в Каир, глупый визирь переполошится и объявит вас врагом, заключив союз с оставшимися франками. Но это не беда: надо только добраться до мечети визиря и вправить ему мозги. Это тоже делается очень просто. Перейдя через мост, уничтожьте немногочисленную стражу. Там же вы захватите галеон франков, с помощью которого будет легче проломить ворота Каира (хотя можно обойтись и без него). Ворвавшись в город, направляйтесь в северную его часть, не обращая внимания как на редких египтян, стремящихся вас остановить, так и на постреливающие сторожевые башни. Как только дойдете до ворот, ведущих к мечети, визирь «прозреет» и объявит вас своим союзником. Он попросит вас разгромить ненавистных (теперь уже ненавистных) франков и даже предоставит вам несколько конных сарацин и Siege Ram. Выводите всю свою армаду за ворота на восток, нащупайте Town Center франков и уничтожьте его (даже не обращайте внимания на попадающиеся юниты и здания противника, равно как и на сторожевые башни). Миссия пройдена.



2. Lord of Arabia

«Благородные» рыцари бесчинствуют, грабя торговые караваны. Особенно преуспевают в этом бравые ребята сэра Рейнальда (Reynald). Требуется навести порядок.

Задачи: уничтожить рейдеров Рейнальда; уничтожить пиратов Рейнальда; защитить оба торговых города (Aqaba и Medina) и, по возможности, обеспечить безопасность торговых маршрутов.

Сначала о географии миссии. Город Medina расположен возле юго-восточной кромки карты, город Aqaba – возле северо-западной. Их связывает сухопутный торговый маршрут, проходящий через всю карту чуть выше вашего поселения; еще выше, вблизи северо-восточной кромки карты, расположена крепость рейдеров Рейнальда. Ниже вашего поселка – открытое море, а в левом углу карты находится остров с базой пиратов. Кроме того, по всему вашему материку раскидано несколько группировок бандитов Рейнальда (они весьма малочисленные); это одна из таких группировок (причем самая сильная) начнет атаковать торговый караван в самом начале игры.

Первым делом объедините всех конников и боевых верблюдов в одну группу и направьте ее очищать торговый маршрут от бандитов. Это вполне по силам, если разделываться с бандитами поодиночке. В конце концов потеряете парочку юнитов, зато расчистите маршрут уже в самом начале игры и весьма надолго. Оба города заплатят вам кругленькую сумму золота после того, как по маршруту в целости и сохранности проедут несколько караванов. Тем временем налаживайте добычу ресурсов. За камень можете не беспокоиться – он вам и не понадобится. (В этой миссии нет смысла обносить свое поселение каменными стенами и ставить сторожевые башни, так как атаки на вас будут весьма редкими и малочисленными; кроме того, вам же нужно будет обеспечивать и безопасность союзников, так что изначально считайте своей территорией весь материк, который надо быстренько очистить от врагов.) Первым делом наклепайте штук 10 лучников, чтобы они поддержали конников и верблюдов, охраняющих торговый маршрут. (За свой поселок можете не беспокоиться – на ранней стадии игры никаких атак на него не будет.) Затем надо как можно быстрее перейти к Castle Age. После этого сразу же ставьте монастырь и сделайте парочку монахов. Подлечите с их помощью вашу уже весьма потрепанную армию и прочешите местность чуть к северу от торгового маршрута, левее ворот крепости рейдеров. Там вы найдете реликвию. Отнесите ее в свой монастырь – вот вам и еще один источник золота.

Сделайте апгрейд лучников до crossbowmen. Начните также производство конников/верблюдов и Capped Rams. Чтобы уничтожить крепость рейдеров, достаточно будет 12 лучников, 12 конников/верблюдов и 5 Capped Rams (прихватите также монахов). Только примерно такую же армию вам придется оставить в собственном поселке. Дело в том, что как только вы начнете крушить крепость рейдеров, так подойдет корабль пиратов и высадит прямо к вашему поселку 5–6 конных рыцарей, а это очень крепкие ребята.

Когда будете крушить здания, обращайте внимание, не снуют ли крестьяне с ресурсами. Если да, то враг исхитрился выстроить второй Town Center вне крепости и, возможно, уже несколько зданий, производящих юниты. Пресекайте это дело в корне, для чего имеет смысл разбить всю армию на две части. После того как рейдеры будут уничтожены, прочешите весь оставшийся материк и уничтожьте всех бандитов – они стоят в засаде до поры до времени и готовы выскочить в самый неподходящий для вас момент.

Теперь надо заняться морскими делами. (Собственно, лучше начать делать это параллельно с разгромом крепости рейдеров.) И тут есть маленькая «закавыка». Дело в том, что пираты обогнали вас в этом деле и фактически уже контролируют море. Они будут зажимать вас в этом деле и начнут подводить корабли и обстреливать пристани, как только заметят вашу активность. Поэтому строить пристани надо втихую, лучше одновременно в трех местах на приличном удалении друг от друга и под прикрытием уже имеющихся сторожевых башен.

Так же втихую надо строить флот. Вам понадобится не менее дюжины Fire Ships – они дешевы и весьма эффективны именно против War Galley, с которыми вам предстоит бороться. Как только флот будет готов, прочешите сначала свою береговую линию, а затем отправляйтесь к базе пиратов (левый угол карты). Войдя в гавань, «заприте ее», вытянув корабли в цепочку от одного берега к другому, дабы ни один корабль противника не вырвался бы оттуда. А опасаться надо все той же высадки конных рыцарей и крестьян на вашем берегу (последние могут даже умудриться основать новую базу у вас под носом), так что это будет заслоном от транспортных кораблей.

Параллельно с морскими маневрами вам надо несколько усилить и свою сухопутную армию. Прежде всего, доведите число Capped Rams до 12–15 и наклепайте чуть побольше боевых верблюдов. Лучников тем временем расставьте по всему побережью, чтобы вовремя заметить корабль противника, если он умудрится прорваться через заслон. Затем загрузите на 2–4 транспортных корабля все Capped Rams, конников и верблюдов. Разгрузите всю сухопутную армию на пиратском берегу и начинайте медленное продвижение вглубь острова, утюжа все на своем пути. Собственно, работать будут в основном Capped Rams, круша здания. А верблюдам и конникам выпадет роль охранников, чтобы вовремя расправляться с юнитами противника. (Особенно опасайтесь катапульт и конных рыцарей – они могут быстро уничтожить ваши осадные орудия.) Подключите и флот – пусть он оказывает свою поддержку с моря. Корабли также могут сжигать постройки, стоящие возле моря.

Если уничтожите все здания, а миссия все не кончается, значит, пираты все же умудрились построить на вашем материке несколько зданий. Придется разыскать их и уничтожить.

3. The Horns of Hattin

Продолжается изнурительная война в пустыне. Крестоносцам удалось захватить священную реликвию. Отбить ее означает поднять моральный уровень своей армии и надломить боевой дух противника.



Задача: захватить реликвию (Piece of True Cross) и доставить ее в свой лагерь (на площадку, отмеченную флагами).

Каменных карьеров в этой миссии тоже нет, хотя каменные стены вам очень бы пригодились. Вместо этого придется довольствоваться деревянными изгородями. Но здесь можно пойти на хитрость и выстроить вторую изгородь впритык к уже имеющимся. Кроме того, с самого начала миссии наклепайте штук 10 лучников в верхнем лагере и штук 5 – в нижнем. На первое время должно хватить для обороны – когда конные рыцари попрут небольшими партиями. Не забывайте вовремя ремонтировать изгородь (даже во время налета). Активнее используйте катапульту, которая придается вам в начале игры (в верхнем лагере). Так что верхний лагерь можно отстоять без проблем, чего не скажешь о нижнем. Но даже если и потеряете нижний лагерь – не беда. Постарайтесь только добыть в нем как можно больше золотишка.

Вам надо как можно быстрее перейти к Castle Age. После этого постройте монастырь, произведите штук 5 монахов и подлечите свою потрепанную армию. (Все постройки, разумеется, в верхнем лагере.) Затем постройте штук 5 катапульт и дюжину конников (Knights). Пора отправляться за реликвией. Проломите свою же изгородь (выделите щелчком **левой** кнопки мыши и нажмите клавишу **Del**) в юго-западной части вашего лагеря, возле левой верхней кромки карты. Выводите через пролом все свои боевые юниты, кроме лучников (кстати, не мешало бы сделать им апгрейд до crossbowmen) – пусть те останутся защищать лагерь. Быстро идите всей толпой на юго-запад, прижимаясь к левой верхней кромке карты (слева от вас будет лес). Как только дойдете до золотых приисков, разрабатываемых тевтонами, поверните на юг. Очень скоро вы упретесь в изгородь в виде прямоугольника; за ней – вторая прямоугольная изгородь, а внутри нее – заветная реликвия. Как можно быстрее сделайте проход в двух изгородях с помощью катапульт. (Затем прикажите всем катапультам не стрелять либо отведите их куда-нибудь очень далеко – иначе покосят больше своих, чем чужих.) Сразу же направьте туда одного монаха, и пусть он заберет реликвию. Никаких юнитов ему придавать не надо, так как за изгородью находятся несколько вражеских монахов, которые могут успеть их перевербовать. Все это время вся ваша армия должна перегораживать проход между изгородью и рынком, так как очень скоро туда попрет множество тевтонцев (особенно опасны очень сильные конные и пешие рыцари). Но если все проделать достаточно быстро, то ваш монах успеет отойти с реликвией, тогда как ваша армия будет прикрывать его отход. Останется только донести реликвию до площадки в своем лагере, и миссия пройдена.

4. The Siege of Jerusalem

Священный город Иерусалим. Его предстоит взять войскам Саладина. Только действовать надо осторожно, дабы не разрушить святые места. Иначе жители Иерусалима будут смотреть на Саладина не как на освободителя, а как на очередного захватчика.

Задача: уничтожить все 5 сторожевых башен, защищающих Иерусалим; при этом не должен быть разрушен ни один монастырь Иерусалима (Jerusalem Monastery), а также Dome of Rock.

В этой миссии вы получите возможность спокойно отстроиться и даже обнести свое поселение крепостными стенами с башнями, а затем утюжить врага. С самого начала игры вам дается довольно мощный отряд. Поэтому можете смело прочесать окрестности и кое-где побить врага. (Можно уничтожить два домика и мельницу к западу от вас.)

Town Center поставьте прямо возле месторождения золота. Камень вы найдете на возвышенности к северо-западу от вас (вблизи правой верхней кромки карты). Возле вас бродит много овечьих стад, так что они станут источником пропитания на начальной стадии игры (пока противник еще не начал делать вылазки). Первым делом постройте несколько домиков и увеличьте численность крестьян на 10–15 человек. Основную массу направьте на добычу пропитания и вырубку леса. Постройте монастырь и сделайте монаха. Пусть он отправится в правый угол карты и принесет оттуда реликвию. Выделите 3–4 крестьян на постройку крепостных стен. (Не забудьте перекрыть проход к каменному карьеру.)

Затем стройте башни и начинайте добывать камень (достаточно будет штук 6 башен по всему периметру вашей базы). Постройте университет и сделайте апгрейд стен и башен. Постройте замок, конюшню и Siege Workshop. Перейдите к Imperial Age. Сделайте апгрейд мамелюков и тяжелых верблюдов.

Доведите численность элитных мамелюков до двух десятков, тяжелых верблюдов – до дюжины. Добавьте к ним 5 монахов, 5 Siege Ram и всех арбалетчиков, приданных вам в начале игры. Это будет ваша ударная армия. С ее помощью надо сначала сровнять с землей два поселка тевтонских рыцарей, после чего вы сможете перейти к основной задаче. Один поселок находится вблизи левой верхней кромки карты (примерно посередине), второй – вблизи правой нижней (ближе к нижнему углу). (В центре карты – город Иерусалим.) С какого поселка начинать, не важно. Переходя от одного поселка к другому, обогните Иерусалим с юга. Там имеется множество ферм и мельниц – уничтожьте попутно все это хозяйство. Тем самым вы лишите продовольствия засевших в городе врагов.

Как только покончите с обоими поселками, постройте 3–4 требушета. Обнаружив очередную башню, расстреляйте ее из требушетов. При этом прочие юниты будут просто защищать требушеты от возможных вылазок неприятеля. С четырьмя башнями будет очень просто, поскольку все они расположены по периметру города (три – возле северной стены, и одна – возле южной). С пятой придется повозиться, поскольку она находится примерно в центре города и возле нее стоит монастырь. Так что придется ворваться в город, проломив крепостную стену в любом месте (но немного ближе будет с северной стороны).

5. Jihad!

Саладин одержал ряд блестящих побед в пустыне. Иноземных государств уже фактически нет на Святой Земле. У крестоносцев остаются только три опорных пункта – три города-крепости.

Задача: уничтожить любые 2 из трех городов: Tiberias, Tyre, Ascalon.

Ваш город находится практически в центре карты, на берегу моря. Всю левую от вас часть карты занимает море, очень богатое рыбой. Вблизи верхнего угла карты расположен островной город Tyre. Два других города – на материке: Ascalon – в нижнем углу карты, Tiberias – вблизи правой верхней кромки карты (примерно посередине или строго на восток от вашего города).

Сразу же постройте еще штук 6 Fishing Ships и займитесь рыбалкой. На территории вашего города имеется только одно месторождение золота да несколько деревьев. Зато за северо-восточной стеной – и камни, и золото, и целая пальмовая роща. Поэтому выделите двух крестьян, и пусть они обведут крепостными стенами все это богатство (фактически продолжив две старые городские стены и замкнув их за рощей). Доведите число крестьян до 12–15.

Как только наладите хозяйство, сразу же произведите штук 6 Fire Ships и штук 6 боевых верблюдов. Верблюдов просто держите «на стреме» на случай ранних атак противника. Корабли же направьте в левый угол карты – там имеется малюсенький остров, на котором жители города Тир обосновали небольшую рыболовецкую базу. Сожгите там пристань – это здорово подо-

рвет экономику тирян. Верните корабли и поставьте их чуть севернее своего города, чтобы они охраняли небольшой участок побережья, на котором тиряне любят высаживать свои войска. Задача кораблей – топить транспортные суда противника еще в море, не давая им возможности выгрузить войска. Все, с тирянами мы фактически разобрались. Вам только придется немного усилить флот во время игры и держать еще небольшую группу кораблей возле своей пристани на случай внезапного обхода.

Первым делом произведите монаха и направьте его в сопровождении 2–3 верблюдов чуть севернее города Herben, с которым вы ведете торговлю. Пусть монах разыщет там реликвию и отнесет ее в свой монастырь. Затем начинайте массовую штамповку армии. Вам надо произвести штук 6 лучников, штук 5 монахов, дюжину боевых верблюдов, дюжину конников и 6–8 катапульт. Постарайтесь сделать для них максимум апгрейдов. Более сильную армию вы вряд ли успеете собрать. Конечно, заманчиво построить замок и нашлепать мамелюков, но время вас будет сильно поджимать. Дело в том, что вскоре город Ascalon начнет строить Чудо Света. Если он его построит и оно простоит 350 лет (а по компьютерному времени это не такой уж большой срок), то миссию вы автоматически проиграете.

Так что выводите свою армию за ворота и идите на юго-восток, пока не упретесь в правую нижнюю часть карты. Затем поворачивайте на юго-запад, и вы выйдете к наименее защищенной части города Ascalon. Вам придется проломить три стены (внешние крепостные стены города, стены внутреннего двора и стены, огораживающие само Чудо), прежде чем вы доберетесь до Чуда Света. Держите конников и верблюдов полукольцом вокруг катапульт, дав им приказ «стоять на месте». Внутри того же полукольца расположите лучников (которые будут помогать конникам и верблюдам сдерживать натиск врага) и монахов, которые будут своевременно всех подлечивать. Битва предстоит очень тяжелая. (Можно дать только один совет: сразу же уничтожайте вражеские катапульты, как только их заметите; лучше всего сразу же переносить на них огонь своих катапульт.) Но вам по силам стереть этот город с лица земли. Правда, придется еще повозиться с вражеской флотилией, стоящей возле побережья. Так что лучше ударить по ней одновременно с суши и моря, подогнав с десяток кораблей-камикадзе и полдюжины Fire Ships.

После побоища у вас почти не останется армии. Тем не менее, самая трудная часть игры будет позади. Далее накопите примерно такие же силы и вдарьте по другому городу – Tiberias, разрушить который будет значительно проще, так как он слабее защищен. Затем вам останется найти и разгромить один замок, стоящий на отшибе (возле правого угла карты), и миссия на этом закончится.



6. The Lion and the Demon

Узнав о взятии Иерусалима, три великих европейских державы (Англия, Франция и Римская Империя) объединяют свои усилия и организуют новый Крестовый Поход. Командует объединенными войсками европейцев сам Ричард Львиное Сердце – блестящий стратег и тактик. Войска Саладина зажаты в городе Acre. Спасти их может буквально Чудо.

Задача: построить Чудо Света и отстоять его.

Тяжелая миссия. Хотя у вас уже есть отстроенный город и вы уже находитесь в Imperial Age, но против вас одновременно воюют 5 противников (то есть 5 баз). Правда, с самого начала игры у вас уже есть приличная армия, так что одного из противников можно подавить «в зародыше». Параллельно вам придется заниматься развитием хозяйства.

Итак, первым делом разгромим базу Иерусалима (раса византийцев; указывается белым цветом). Соберите все боевые юниты в одну армию и выйдите на возвышенность через северные ворота. База Иерусалим находится на востоке от вас. Но прямо не ходите, так как в этом случае придется пробиваться через сторожевые башни и идти под обстрелом английских лучников. Вместо этого сверните на юго-восток и идите, пока не увидите брод. Перейдя через брод, двигайтесь на восток, прижимаясь к северной оконечности острова. Вскоре покажется еще один брод. Направьте через него катапульты, и они выйдут аккурат к Town Center иерусалимцев. Прочие юниты пустите дальше на восток, и пусть они перейдут через следующий брод. Бросьте их на подмогу катапультам – громить Town Center (через первый брод их лучше было не пускать, так как создалась бы толкучка, а сторожевые башни – совсем рядом). Затем прикончите всех крестьян (только не атакуйте ни замок, ни башни, стараясь держаться от них подальше). После этого иерусалимцы сдадутся, а все их здания автоматически разрушатся. После всего этого побоища у вас останется примерно половина армии – это нормально. Ведите ее назад, в город.

Одновременно с вылазкой развивайте хозяйство. Сразу же произведите еще 8 крестьян, еще штук 7 рыболовецких шхун и 3 торговых суда. Шхуны будут обеспечивать вас продовольствием; крестьян равномерно раскидайте на добычу прочих ресурсов; с помощью торговых судов установите торговые маршруты с персами (по одному маршруту от каждой вашей пристани), порт которых находится к югу от вас. Выделите одного крестьянина, и пусть он медленно, но верно строит сторожевые башни по периметру северных стен. На первое время (пока ваши войска в отлучке) произведите штук 5 конников – на тот случай, если враг подкатит осадные орудия. Далее занимайтесь только двумя вещами: клепайте все больше сторожевых башен вдоль северных стен и производите как можно больше конников (knights). Примерно в середине игры союзники-персы подкинут вам очень солидное подкрепление – 5 элитных боевых слонов. Когда достигните «потолка» населения, сделайте все возможные апгрейды для конницы и сторожевых башен.

Все это время вам придется отбивать комбинированные атаки противника. Самые опасные атаки – с применением осадных орудий. Англичане любят подводить 2–3 требушета в сопровождении 4–5 Scorpions и 5-6 Battering Rams; французы любят подкатывать мортиры (сразу примерно полдюжины), причем не чураются и обходных маневров (будьте готовы и к тому, что они могут подкрасться с востока); тевтонцы – исключительно Battering Rams: штук 6–10 за раз. Вот на эти случаи вам и нужна конница: как только появятся осадные орудия, сразу же выводите конников крушить их (у вас их должно быть не менее 20). Как только орудия будут побиты, возвращайте конников на лечение, не забыв запереть за ними ворота (на всякий случай, а то ваши лучники так и будут норовить преследовать неприятеля, выходя за ворота). Со всеми прочими атаками должны справляться ваши сторожевые башни (не забывайте их ремонтировать). Будут еще и морские атаки, но они не страшны. Основной удар будет принимать на себя ваш замок, расположенный в левом нижнем углу города: он будет исправно топить корабли противника. Свой флот держите возле него; вам потребуется построить еще 6–8 простеньких боевых кораблей (апгрейдить ничего не надо).

Особенно не спешите строить Чудо Света. Дело в том, что атаки противника ожесточатся, как только вы начнете его строить; так что лучше как следует подготовьтесь. Начните строить Чудо примерно тогда, когда добудете весь камень. Пусть сразу же все крестьяне строят его – так, разумеется быстрее. Чудо стройте в южной части города – так надежнее, да там и больше места. После постройки Чуда вам придется продержаться еще 300 лет.

Игорь Савенков

Окончание в следующем номере

АЦТЕКИ: БИТВА ИМПЕРИЙ

«Ацтеки» – это мясо. «Ацтеки» – это жесткая защита занятых позиций и накопление сил для атаки, после чего атака с единственной целью: не просто пощипать врага, а захватить город – доступ к ресурсам и еще одному источнику юнитов. Эта цель и определяет ту толпу, с которой можно идти в атаку; перед атакой имеет смысл сохраниться, дабы последствия вашей неправильной оценки необходимого размера толпы были менее заметны (ну, в общем, вы знаете, зачем сохраняться). Возможен также один стратегический ход: если ваша атака проваливается из-за наличия у противника юнита, особенно хорошо противостоящего вашим, то прежде чем войска окончательно погибнут (до базы-то они доберутся, никуда не денутся), отдайте им приказ разрушить здание, производящее эти юниты. Бонус получается заметный.

Таким образом, для успешного прохождения игры вам нужно терпение и хорошее знание материальной части, то бишь юнитов и зданий. Вот хорошим знанием мы вас сейчас и обеспечим: дабы вы лучше понимали, почему у противника опять на базе толпа, хотя вы только что атаковали, и дабы вы не недоумевали, зачем было строить за такие деньги и так долго аэропорт, если тех двух дельтапланов, которые удалось построить на оставшиеся деньги, толку никакого.

ДВА СЛОВА ОБ ИНТЕРФЕЙСЕ

Интерфейс строительства отличается от C&C тем, что строительство ведется в конкретном городе и в нескольких городах параллельно, и тем, что в «Ацтеках» можно указывать очередь строительства – до 50 юнитов. Помните, что порядок в очереди менять нельзя, поэтому если вам понадобится что-то, а вы уже заказали постройку 30 единиц чего-то другого, то ситуация «уже рука колоть устала» в миниатюре вам гарантирована: юниты из очереди убираются по одному.

Производство бывает экономичным и быстрым, переключается это на той же панели, где находятся иконки «разрушить» и «ремонтировать»; насколько дороже обойдется вам быстрая постройка, не указано, но я, не пользовавшись ею вообще, чувствовал себя замечательно (хотя, возможно, если переиграть...). Более ничего из области менеджмента городов я вам не скажу, только помните, что перед апгрейдом поселения до чего-нибудь имеет смысл осмотреться и понять, нужны ли вам от этого поселения ресурсы, и если нужны, то чего рядом с ним можно построить больше – шахт или ферм.

Отряд формируется выделением мышкой группы войск. Каждому отряду присваивается иконка справа на интерфейсной панели. При выборе отряда с помощью иконки (а не заново мышкой) указанное ему поведение не меняется на автоматическое. Теперь о «поведении».

Рассматривать агрессивное и защитное не будем – смысл понятен, эффект не очень заметен. Что такое автоматическое, вы очень быстро осознаете сами: оно будет демонстрироваться вам при каждом удобном и неудобном случае. В режиме ручного управления войска не будут делать вообще ничего сверх ваших приказов, только отбиваться; причем так как поддержка товарища не входит в «отбиваться», то задние ряды в группе будут стоять, пока противник не положит отбивающихся передних и не перейдет к ним (задним). Во время атаки на вашу базу, кстати, отряд, находящийся в ручном режиме, также будет невозмутим. Так что хоть ручной режим и полезен, чтобы умерить излишний пыл, но отменить его, когда на отряд напали, дело полезное. Благо что делается это просто – выделением мышкой. Да, и учтите еще одно: в ручном режиме отряд долго думает прежде, чем начать бежать. Поэтому планируйте перемещения заранее: каждый инициированный вами поворот будет стоит вам 1,5–2,5 секунды.

ЮНИТЫ

ПЕХОТА И ЖИВНОСТЬ

Дружинник
Стоимость: 100
Время постройки: 100
Не требуется ничего

Базовый юнит россов. Вещь абсолютно ни к чему не пригодная – строить их имеет смысл только тогда, когда вы почему-либо не хотите апгрейдить поселение, но на лишние юниты деньги есть.

Лучник
Стоимость: 80
Время постройки: 90
Не требуется ничего

Базовый юнит ацтеков. Вещь, вообще говоря, ненужная, но обладает такими достоинствами: строится быстро, стоит дешево и может сбивать «летунов». Подчеркиваю, что «стрелковые» способности лучника могут пригодиться только для атаки воздушных целей: он натягивает тетиву так долго, что бонус дистанционной атаки теряется и противник вполне может и убить его на расстоянии, и перейти в ближний бой.

Ниндзя
Стоимость: 180
Время постройки: 150
Не требуется ничего

Базовый юнит китайцев. Лучший из базовых юнитов. X ниндзя выносят X любых юнитов второго уровня и 2X любых других базовых юнитов. Ну, может, со жрецами будет трудно, да и то если жрецов будет хотя бы штук 5. Ниндзя верткий, быстро атакует и очень сильно бьет – кстати, благодаря своей верткости ниндзя выносит один на один паука «Зверобой»; а несколько ниндзя в состоянии справиться с двумя-тремя забредшими на вашу базу боевыми машинами. Соответственно всему этому ниндзя и стоит – как в денежном отношении, так и в отношении времени постройки.

Стрелец
Стоимость: 160
Время постройки: 120
Требуются казармы

Сбивает «летунов». Стреляет быстро и ощутимо. Стрелец-одиночка не силен; штук пять и более могут справиться с боевой машиной. Основное достоинство – может выстрелить два раза прежде, чем противник добежит до него. Соответственно, беззащитен против толстокожих, поскольку положить их на расстоянии не успевает. Юнит на все руки, но средний. Да, и учтите, что стрелец – не спринтер.

Жрец
Стоимость: 270
Время постройки: 150
Требуются казармы в городе и храм в одном из городов

Пехота-убийца. Один из самых сильных юнитов в игре. Деньги, вообще говоря, роли не играют; время постройки более чем сносное; а боевые качества – выше всяких похвал. Жрецы стреляют очень мощными, да плюс к тому еще и разрывными снарядами; любой юнит первого и второго уровня умирает с одного выстрела; боевая машина выносится с 4–5. Самое лучшее средство против скоплений техники – жрецы: справиться с ними могут топорометы, пожевать – пушки, а стрелометы просто не успевают перезарядиться. Жрецы очень медленно ходят – надо же было как-то балансировать; но если они доходят, это массакр (massacre). Да, один глюк замечен: юниты в «Ацтеках» имеют привычку стре-

лять практически залпом, да еще и тогда, когда противник находится на полтора метра дальше, чем максимальное расстояние выстрела. Летают жреческие снаряды недалеко; в результате при нападении противника на достаточно большую группу жрецов их первые ряды благополучно выносятся последними. Впрочем, глюк этот касается всех юнитов, просто со жрецами особенно ощутимы последствия.

Гипнотизер
Стоимость: 300
Время постройки: 200
Требуются казармы в городе и школа гипнотизеров в одном из городов

Эффективны только толпой. Бьют больно, но очень долго медитируют перед ударом – причем заметьте, что если юнит убежал из зоны обстрела, то гипнотизер, догнав его, вынужден будет снова начать медитацию, в отличие, скажем, от стрельца или жреца, которые перезаряжаются по пути. И стоят гипнотизеры дорого. Но бьют больно. Для защиты сгодятся.

Бомбардир
Стоимость: 250
Время постройки: 140
Требуется лаборатория

Для запущенных случаев. Не то чтобы бронированные, не то чтобы скорострельные, но справляются, скажем, с толпой медведей. Или – иногда – богатырей. Или еще чего-нибудь; главное – с толпой. Пригодны для того, чтобы осадить атаку или проредить оборону; но если им негде применить основное достоинство – «разрывность» снарядов, то они бесполезны. Да, и как все «подрывники», бомбардиры – камикадзе: смешивать их с серьезным количеством других юнитов значит обрекать на ненужную смерть войска. Отряд бомбардиров отправляется для приведения врага в чувство, а уже потом основные силы вступают в то, что можно назвать боем.

Папуас
Стоимость: 140
Время постройки: 100
Требуется хижина

Отличная вещь была бы, если бы ее можно было строить в начале игры. Папуас, как видите, дешев и при этом стреляет отравленными стрелами, которые сносят с врага больше половины хитов. Как правило, выстрел оказывается смертельным – товарищам папуаса достаточно разок-другой тюкнуть врага по голове. Легонько. В общем, возможен «ацтекский rush»: как можно быстрее наплодить папуасов, смешать их с чем-нибудь ощутимым (чтобы было на кого врага отвлекать, а то уж больно папуасы дохлые) и – вперед, пока у врага машины не появились; только как-то слабо верю в жизнеспособность такой тактики.

Громила
Стоимость: 150
Время постройки: 250
Требуется тюрьма



М-да. Осадная машина на глиняных ногах. И дешевая. Громила выносит сторожевую башню за три удара, и бьет он быстро. Если громила дойдет до вражеского города и 30 секунд там пробудет, то назвать это городом уже будет сложно. Ни фабрик, ни аэропортов, ни кузниц больше не будет, о башнях я вообще не говорю. Но убивают громилу просто: лишь чуток он поздоровее остальных; и против живых юнитов он не силен. Да, тюрьма еще штука ресурсоемкая, но это как раз не самое страшное.

Есть в M:TG такая карта: Keldon Vandals. В подписи к ней сказано, что Келдонцы делят все найденное на поле боя на две части – трофеи и снаряды для катапульты. Вот это тот самый случай.

Богатырь
Стоимость: 280
Время постройки: 160
Требуется стойло

Богатыри, сказано в мануале, «своими тяжелыми палицами <...> громят врагов, сметая все на своем пути». Ерунда. Ничего они не сметают – жрут ресурсы и потом быстро бегают. Да, удар не детский; но замах – от рубля и выше, да и верткости недостает. Годятся только против пехоты первого уровня: все остальные богатырей сжуют и не подавятся.

Бизон
Стоимость: 430
Время постройки: 230
Требуется стойло

Вот бизоны, хоть и не сметают, согласно мануалю, все на своем пути, являются юнитами отличными и «на все руки» годными без скидок: «ружо» бизонье урон наносит ощутимый, перезаряжается «ружо» это споро, а главное – бегают бизоны быстро. И разворачиваются тоже. После бизоньего выстрела стрелка еще догнать надо, а там, глядишь, обрез и снова к бою готов... Да, и запас прочности – тоже кое-что. Даже два, кажется, топора не валят; а это уже о-го-го какая оценка!.. В общем, универсальное средство против любой пехоты и вполне достойный солдат в схватке со всем остальным. Строится всегда, когда есть деньги и стрельба предпочтительней когтей, то есть когда не ягуары строятся; так поясняю, на всякий случай.

Слон
Стоимость: 450
Время постройки: 300
Требуется стойло

Ну, это китайский заменитель тяжелой пехоты. Завалить трудно, бьет больно. На этом достоинства исчерпываются. Ходит медленно, перезаряжается долго, снаряды до цели летят (то есть не сразу попадают, а как стрела), причем летят неторопливо. И при этом – не разрывные. Если цель убежала, то с рук ей это сошло. Вот и весь сказ.

Медведь
Стоимость: 500
Время постройки: 350

Эт' вещь. Эт', как говаривал Федор Симеонович, хорошо. Эт' здорово. Строятся долго и ходят о-ч-е-н-ь медленно, но валят всех, а сами стоят, как скалы. Для борьбы с медведем нужен бомбардир или, скажем, топоромет, который успевает отъехать из-под удара; но в массовом побоище, которые в «Ацтеках» более чем нередки, медведь – страшная сила. Брать базу, на которой оставлена небольшая охрана, группой медведей – одно удовольствие.

Ягуар
Стоимость: 460
Время постройки: 290
Требуется нора

Тоже вещь великолепная. Они кусают очень больно и держатся очень долго, только, в отличие от медведей, еще и быстро бегают. Вот кто проносится как вихрь, снося все на своем пути! Если противник еще не на стадии пушек и ситуация позволяет, стройте ягуаров – одно из самых сильных средств для атаки. Да, а если они у вас есть в начале миссии, атакуйте не задумываясь: пехота против них – ничто.

Снежный человек
Стоимость: 600
Время постройки: 450
Требуется пещера

Очень медленный. Это сводит на нет все положительные качества. Любые стрелки или достаточно юркие юниты ближнего боя завалят снежного человека, если им дать для этого достаточно времени. При массированной атаке – когда у врага нет этого времени – снежный человек может оказаться полезен, так как одинаково сильно бьет и по юнитам, и по зданиям; но особого впечатления все равно не произвел. Опять китайский вариант.

Орел
Стоимость: 220
Время постройки: 100
Требуется гнездо

Разведчик. Дешевый и быстрый. Идеален, если есть потребность в таком разведчике, бесполезен во всех остальных ситуациях: атаковать орел не может вообще. Да, вот еще: как и остальные летуны, орел может удерживать за вами базу, пока идет подмога, если у противника нет «сбивающих» юнитов. Потребность в разведке возникает редко, но в multiplayer'е... Кроме того, второй ацтекский летун – дельтаплан – требует постройки аэропорта, а значит, еще и фабрики; гнездо же строится сразу после казарм.

БОЕВЫЕ МАШИНЫ

Сразу отметим следующие моменты: топоры и ядра умеют делать россы, зажигательную смесь и снаряды для зениток – китайцы, стрелы (ба-альшие стрелы!) – ацтеки. При постройке конкретной машины конкретной стороной орудие берется и ставится на стандартную для этой стороны основу; к разнице в основах и цене и сводится разница между машинами. Заметьте, что вы не сможете построить китайский топоромет, если у вас нет русского города с кузницей; та же история со стрелометом «Единорог» и ацтекской фабрикой и т. д. Разница основ следующая: китайская – самая быстрая, ацтекская – самая медленная и прочная; росская двигается относительно быстро и при этом может резко разворачиваться; кроме того, хоть экспериментально проверено не было, сдается мне, что росские машины быстрее всех крутят башнями, что может быть критично если не для выживания, то для того, успеет ли машина сделать последний выстрел перед смертью (она же разрушение).

Топоромет «Вепрь»
Стоимость: 450
Время постройки: 220
Требуется кузница

О! Вот оно! С «Вепрем» нам не страшно многое, с большим количеством «Вепрей» – практически ничего. Основа основ.

Для начала «Вепрь» строится безо всяких казарм. Кузница – и поехали! Далее, 220 – это не время, а 450, если у вас есть хотя бы один «ресурсопроизводящий» (то есть весь в деревнях) город, – это не деньги. Далее. Три топоромета – минус десять пехотинцев (ниндзя не рассматриваются). Десять топорометов – взятый город менее чем 15 минут отстройки. То есть если город отстраивался меньше 15 минут, то 10 топорометов его возьмут. Потому что столько денег, чтобы все это время клепать базовые юниты, не бывает; а если бывает, то что это за подход?



Далее. 3 топоромета в защите – это минус три атакующих юнита сразу. До начала атаки. Поскольку первой, как водится, добежит пехота, и тут-то ей и... Не убитый сразу топоромет – это второй выстрел, поскольку с резвостью все в порядке. И т. д. В конце концов три полудохлых топоромета, выжившие после прорыва через вражью защиту, вынесли пару бизонов, снесли стойло, в котором эти бизоны делались, и зачистили несколько сторожевых башен, что и привело к захвату города. Восклицательный знак. Топор убивает любого пехотинца. Сразу.

Да, заметьте: топорометы, в отличие от большого мастера зачистки под названием «орава дельтапланов», могут не только привести клиента к знаменателю, а еще и дать нам возможность воспользоваться плодами его достижений. (То есть город захватывают. По зачистке его от войск и башен. Чего дельтапланы не умеют.)

Чего боятся топорометы? Во-первых, в небольшом количестве они боятся стрелометов, поскольку оные выносят топорометы с первого выстрела. И с большого расстояния. Хлоп, и нету. Поэтому атакующая мощь 6 «Вепрей» при столкновении с 2 «Зверобоями» ополовинивается очень быстро. Даже если наши победят, потерь жалко. В больших количествах «Вепри» стрелометов боятся меньше, но так чего ж там бояться, в больших-то количествах!?

«Вепри» боятся ягуаров, боятся серьезно, поскольку ягуары дерутся больно, а бегают так быстро, что топоры их нередко лишь задевают; но ягуары – явление дорогое и редкое; если что, их можно и чем-то другим убить.

«Вепри» боятся большой толпы жрецов, но этих вообще все, кроме «Зубров», боятся. Еще «Вепри» боятся бомбардиров, но уже меньше, поскольку бомбардир – штука тоже не дешевая и штучная, а убивается так же просто, как и вся остальная пехота.

Все. Много «Вепрей», смешанных со жрецами на случай встречи со стрелометами и со стрельцами или лучниками на случай встречи с авиацией, если не непобедимое сочетание, то одно из лучших.

Топоромет «Самурай»
Стоимость: 800
Время постройки: 350
Требуются мастерская и кузница

См. выше с поправкой на китайские машины, которые разворачиваются хуже, что существенно значимей скорости по прямой. И стоимость – 350 времени вместо 250. В общем, если у вас есть кузница, то почему не строить топорометы в городе? У китайцев ниндзя есть.

Пушка «Зубр»
Стоимость: 750
Время постройки: 250
Требуется арсенал

Применять сей агрегат имеет смысл только в очень особых ситуациях. Плюс в том, что «Зубры» могут нанести сразу серьезный урон, а потом выжить и повторить. Минус в том, что сами по себе против быстрой пехоты они долго не проживут, а смешивание их с другими войсками означает гарантированную гибель этих других. Однозначную гибель. Радиус действия взрыва – о-го-го! Но два разрывных – это сила. Если вы играете неторопливо, то имеет смысл сделать пяток «Зубров», только нужен глаз да глаз. И ходить в атаку, и отбиваться – особенно последнее – «Зубры» должны только в одиночку.

Пушка «Гром»
Стоимость: 700
Время постройки: 250
Требуются фабрика и арсенал
Бессмысленная вещь. Только один заряд за те же деньги, что и «Зубр»; скорость – та же; pathfinding – хуже, прочность непринципиальна. Out!

Огнемет «Дракон»
Стоимость: 600
Время постройки: 250
Сжуют его быстро – такова судьба машины ближнего боя. Но башню он за собой унесет. Эффективность против толпы, вопреки сказанному в бессмертном мануале, невысока, но дорвавшись до врага, «Дракон» нанесет ему значительный урон, чем бы этот враг ни был. Впрочем, первое впечатление – восторг от огнемета – быстро проходит, и понимаешь, что мануаль отчасти прав: огнемет менее эффективен против машин, чем против толпы. У толпы он имеет шанс снести первый ряд; машины убьют его после первого же залпа. Если не на подходе. А средств сноса башен на пустой базе и без того достаточно. Впрочем, это единственная машина, которую китайцы умеют делать без посторонней помощи. Специализированная вещь.

Паук «Вулкан»
Стоимость: 1200
Время: 320
Требуется фабрика и мастерская
См. про огнемет. Только вдвое дороже. Однако в случае с ацтеками замечательно дополняет арсенал средств уничтожения противника – и так, и так, и как ёще пожелаете. И все же история та же, что и с «Самураями»: зачем строить за 1200/320, если есть возможность строить за 600/250?

Паук «Зверобой»
Стоимость: 1250
Время постройки: 330
Требуется фабрика
Дорого, конечно, но это на определенной стадии игры становится неважно. И очень медленно. Но пока у противника не накопились толпы боевых машин, «Зверобой» может стать для него кошмаром. Один выстрел – одна цель. При грамотной поддержке пехоты – сила. Однако способов справиться с ним существенно больше, чем с «Вепрем», и одним из этих способов является толпа этих самых «Вепрей». А накопить толпу «Вепрей» существенно проще, чем толпу «Зверобоев». Когда я играл ацтеками, то практически не строил «Зверобоев»: «Есть способ лучше (copyright)». Изучите внимательно, но как потенциального противника.

Стреломет «Единорог»
Стоимость: 1000
Время постройки: 300
Требуются кузница и фабрика
Как уже было сказано, деньги особой роли не играют. А 300 и 330 – не разница. Ездит быстрее, чем паук. Значительно. Но не в скорости слабость стреломета. Правда, этот экземпляр еще уходит из-под огня. Только опять все та же проблема: нужен и русский, и китайский город.

Стреломет «Молот»
Стоимость: 750
Время постройки: 300
Требуются мастерская и фабрика
Ездит еще быстрее. Из-под огня не уходит. Снова два города. В общем, не фонтан.

Установка «Повелитель»
Стоимость: 1100
Время постройки: 350
Требуется оружейная мастерская
Задумка масштабная и впечатляющая. Если представить себе толпу, организованно и не рассредоточенно прущую на вас, то ужас не то чтобы закрадывается в сердце, а затопляет его при мысли о судьбе этой толпы. Только таких толп на этой стадии развития ацтеков не бывает – кто-нибудь добегает первым. А дальше срабатывает следующая штука: в «Ацтеках» существует только одна форма упреждения – выстрелить так, чтобы противник не смог приблизиться к месту падения снаряда ближе, чем на 1,5 метра. Попасть по противнику «Повелитель» в состоянии; а вот подождать, пока противник подойдет...
Минус наиболее ощутим в защите. В атаке «Повелителей» применять можно и нужно – армагеддон с доставкой на дом. Только опять та же история: сносят все живое, чьим бы оно ни было.

Система «Змей Горыныч»
Стоимость: 1200
Время постройки: 350
Требуются кузница и оружейная мастерская
«Повелитель» по-росски. Разница в цене, как вы уже поняли, неощутима. Уходит из-под огня. Все.

АВИАЦИЯ

Дельтаплан
Стоимость: 740
Время постройки: 225
Требуется аэропорт
Ух! Со временем дельтаплан раскрывает всю свою мощь, стоит вам один раз сбавить темп, наткнувшись на не преодолимую наскоком военную мощь. Пусть, вроде того, дельтапланы полетают. Не поленитесь построить 20 штук. Лучше – 50. Если у противника не 3–4–5 источников «Вепрей» и если у него нет такого же количества ацтекских аэродромов, как и у вас, то вы победили. Есть один тип юнитов, против которого дельтапланам трудно: бизоны. Они не валятся от одной дельтаплановой бомбы, в отличие от остальных стрелков, а бьют сильно. Еще очень большая толпа стрельцов... может быть вынесена только очень большой толпой дельтапланов. Да, и с парапланами трудно: их вообще бомбами не заденешь; но я и не говорю, что дельтапланы – универсальный юнит.
Зато вражескую базу, на которой нет указанных опасностей, дельтапланы зачищают на «ура». В количестве пяти штук они уже наносят серьезный урон, а сделать с ними никто ничего не может. В количестве двадцати... 25–30 медведей? Не разговор. 40 «Вепрей»? Два не разговора. А тем временем строятся новые дельтапланы... Новые дельтапланы... Новые дельтапланы... В «Ацтеках» атака – штука существенно более сложная, чем оборона; поэтому любую агрессию, спровоцированную вашими вылетами, подавить легко, а сделать с вами никто ничего не может. Через какое-то время вы приходите на чистую и убранную базу и забираете ее.
Естественно, речь идет об игре против компьютера, который и войска из-под обстрела не уводит, и зданий не отстраивает, и мер, вообще говоря, не предпринимает. Впрочем, и в ситуации с человеком меры предпринять не всегда получается: к моменту атаки дельтапланов стрелков должно быть уже много; а делать их по одному в бомбардируемом городе равносильно принесению жертв богу войны. В «Ацтеках» эффекта не дает.

Параплан
Стоимость: 500
Время постройки: 200
Требуется аэропорт
Китайское летало. Стреляет из все того же ружья, что и бизоны. Плюс заключается в том, что может сбивать другие летала, в то время как они его – нет. Минус – в меньшей убойной силе и, следовательно, в меньших возможностях сопротивления стрелкам. Впрочем, если таковых не обнаружится, то парапланы могут основательно покусать противника.

Самолет
Стоимость: 800
Время постройки: 260
Требуется, как это ни оригинально, аэропорт
Очень медленный, с очень мощными бомбами. Пригоден только против беззащитных целей – три-четыре стрельца, которые не могут угнаться за дельтапланом, расстреляют самолет, не чихнув.

Подводная лодка, паромы и прочая дребедень не рассматриваются, так как используются для продвижения сюжета и стратегически никак использованы быть не могут

ЗДАНИЯ

Ни описывать подробно каждое здание, ни давать советы по развитию смысла не имеет: после того, как вы определились с типом города, здания можно возводить только в одной последовательности; единственное, что можно выбирать, – это на какой стадии остановиться и начать клепать юниты. Так как подробная информация о зданиях на это решение никак повлиять не может, то мы ограничимся общим обзором.

Базовых построек, как вы поняли, бывает три типа: деревня, город и крепость; ацтеки крепости строить не умеют. В любом типе вы может строить юниты первого, второго и третьего уровня, то есть дружинников, стрельцов и бомбардиров у людей и так далее. Все то, что не является техникой, можно строить в деревне; всю технику – в городе. В крепости можно строить вообще любые юниты, но только те, для которых не нужны «чужие» постройки, то есть китайцы в своей крепости не могут строить топорометы. Все «чужое» строится в городе.

Все города и деревни, за исключением китайской плантации, стоят одинаково – 1500 денег, 240 времени. Крепости дешевле – 1200, 195. Китайский облегченный вариант деревни стоит 1100, но строится такое же время, что и остальные, и смысл «удешевления» не очень понятен: конечно, «неальтернативные» китайцы были большими мастаками по части организации быстрого и эффективного сельского хозяйства (что, впрочем, касается и других пяткоотбивательных мероприятий), но никакого бонуса игровые китайцы не получают, поскольку в начале игры денег-то как раз достаточно. В общем, колорит соблюден. Базовые постройки сносить нельзя.



Теперь о ресурсах. Ресурсодобывающие здания, как и все остальные, можно строить в некоторой окрестности базовой постройки; шахты занимают существенно меньше места, чем фермы, и приносят доход часто и понемногу. Существенно большие порции, которыми поступает доход от ферм, компенсируют «сезонность» их работы и делают фермы намного более удобным путем быстрого развития; если у вас есть возможность отдать одно поселение под ресурсы, стройте там деревню и заполняйте все вокруг фермами. Конечно, не забудьте перед этим осмотреться: шахты нельзя возводить на траве, фермы – строить на руде; соответственно, наоборот все получается как раз очень хорошо. Возводить деревню посреди руды – не дело. И напоследок: если у вас есть хотя бы пара ферм и противник не очень достает, обязательно постройте амбар – он себя окупит. Три поселения, у которых половина территории занята ресурсодобытчиками, с запасом обеспечивают одновременное строительство кого угодно в шести точках, главное, чтобы нужные здания были уже построены; именно на стадии строительства зданий нужно много денег. Не думайте даже строить шахты с фермами, захватив очередное, большее, чем третье, поселение; а лучше просто давайте компьютеру отстроиться, после чего приходите наштампованными солдатиками и бессовестно забирайте готовую базу себе: у компьютера в приоритетах – казармы и ресурсодобытчики, а только потом... Perfect timeing – ключ к победе. Сие разрешается рассматривать как один из немногих возможных в «Ацтеках» стратегических хинтов.

Да, цифры. Шахта – 150, 110, ферма – 240, 200. У китайцев все почему-то дороже – 200, 160 и 240, 200.

Со всеми «юнитостроительскими» зданиями еще проще: раз тип города четко определяет последовательность строительства, то тут думать и советовать нечего. Обратите внимание только вот на что: у россов для постройки стрельцов нужны только казармы; у ацтеков и китайцев для постройки жрецов и гипнотизеров соответственно нужно еще особое здание. У ацтеков это здание «сооружается» в городе, у китайцев – в деревне. Это влияет на выбор стратегии развития при игре за эти стороны: ацтекам без жрецов – не жизнь. Город – необходимость. При этом достаточно, чтобы особое здание было в каком-нибудь одном городе: в остальных местах, где вы хотите строить юниты второго уровня, достаточно казарм.

Стрелецкая башня
Стоимость: 500
Время постройки: 250
Требуются казармы

Способ слегка притормозить атаку. Не более того.

Топорная башня
Стоимость: 630
Время постройки: 250
Требуется кузница

Способ более серьезно притормозить атаку – топорная башня стреляет теми самыми топорами, которые валят пехотинца за раз. Если кем-нибудь разбавить, то пехота вообще не пройдет.

Пушечная башня
Стоимость: 900
Время постройки: 300
Требуется арсенал

Не очень серьезное средство – очень низкая скорострельность. Способ разовой демонстрации врагу кузькиной матери, не более того.

Сторожевая башня
Стоимость: 320
Время постройки: 180
Требуются казармы

Способ совсем слегка притормозить атаку – в одиночку башня выстоит разве что против лучников; впрочем, при борьбе с ацтеками часто именно это и бывает нужно в начале игры, то есть тогда, когда вы можете строить эту башню.

Магическая башня
Стоимость: 600
Время постройки: 270
Требуется храм

Самая сильная башня. Если поставить две-три рядом, то трудно им будет только против огнеметов и стрелометов. Топорометов против 3 магических башен нужно штук 10–15. Очень высокая скорострельность плюс жреческие разрывные – пехота не проходит вообще. Компьютерная пехота, очевидно, которая группой ходить не умеет; но под мудрым управлением AI человеческая пехота быстро становится компьютерной. Поставив две магические башни, я вообще оставлял базу без охраны, и срабатывало.

Дозорная башня
Стоимость: 250
Время постройки: 180
Требуются казармы

Нужна для аэропорта. Прочие эффекты не были замечены.

Гипнотическая башня
Стоимость: 450
Время постройки: 250
Требуется школа гипнотизеров

Ее реально взять стремительным натиском, но если войска отвлекутся, то гипнотическая башня может нанести значительный урон. Если поставить ее ближе к центру города так, чтобы до нее добраться было трудно, да еще и вокруг несколько таких же построить...

Зенитная башня
Стоимость: 1000
Время постройки: 250
Требуется оружейная мастерская

Обратите внимание, что строится это дело только непосредственно рядом с поселением – то бишь базовой постройкой. Да не пройдет враг, однако снаряды зениток не так часто перезаряжаются, чтобы боевые машины не успели покрошить башни в капусту (она же щепки).

Строить можно:

Башни первого уровня – везде у соответствующей расы.

Топорные башни – в городах и крепостях россов.

Пушечные башни – в крепостях россов (обратите внимание, что необходимый для постройки этой башни арсенал встречается только в городах россов).

Магические башни – в городах ацтеков.

Гипнотические башни – в деревнях и крепостях китайцев.

Зенитные башни – в крепостях китайцев (та же история, что и с пушечными башнями).

Да пребудет с вами Петр Хвостов, да переключатся юниты вовремя в автоматический и в ручной режим и да повергнуты будут подлые!

Константин Инин

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN

Окончание.
Начало см. в предыдущем номере.

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИЙ ЗА NOD

Все миссии проходились на среднем уровне сложности. Некоторые миссии являются не обязательными, но их выполнение облегчает прохождение основных миссий. Дополнительные миссии отмечаются далее звездочкой (*).

1. The Messiah Returns

В Братстве NOD плачевная ситуация. Преданный идеям Братства командир Славик обвинен в предательстве, тогда как настоящий предатель Хасан взял под контроль почти все силы NOD. Благодаря Оксане Славик избежал смерти, но общая ситуация все еще плоха. Хасан должен быть разоблачен, а его место должен занять Славик. Но для начала необходимо разобраться с гвардией Хасана.

Задача: построить Refinery и начать добычу тибериума, затем уничтожить всю гвардию Хасана.

Простенькая миссия. Сразу же начинайте производить Refinery, а на оставшиеся деньги – пехотинцев. Сможете наклепать штук 30 – больше и не требуется. Поставьте Refinery, и харвестер автоматически займется своей работой. Оставьте десяток пехотинцев на своей базе, так как еще предстоит отбить две вражеские атаки с использованием подземного БТР. Всех остальных пехотинцев разбейте на две группы и прочешите окрестности.

2. Retaliation

Телестанция NOD продолжает «вешать лапшу на уши». Требуется ее захватить, дабы разоблачить гнусного предателя Хасана.

Задача: захватить телестанцию и уничтожить всех гвардейцев Хасана.

Разверните MCV, постройте Power Plant, Refinery и казармы. Строить Weapons Factory нет надобности, так как в этой миссии там можно производить только Attack Buggy, в коих нет необходимости. Гораздо проще наклепать кучу дешевых пехотинцев и повести их в атаку. Тибериумное поле находится к востоку от вас, направьте туда харвестер.

Когда будет готово штук 15–20 легких пехотинцев, добавьте к ним одного инженера и ведите всю ватагу на северо-восток, по направлению к башне. Через тибериумное поле не ходите, так как его испарения губительны для пехотинцев. Опасайтесь также вражеского харвестера, который может подавить вашу пехоту. Упершись в возвышенность, обходите ее по часовой стрелке (ныряйте под мост). По дороге вам будут попадаться только очень мелкие группки противника (по 2–3 юнита). Взберитесь на возвышенность, и пусть инженер займет телестанцию. Сразу после этого «вынырнут» несколько подземных БТР с противником; не бойтесь и не вступайте с ними в бой: очень скоро они перейдут на вашу сторону, узнав правду о Хасане. Объединенными усилиями разгромите базу возле телестанции, а затем еще одну в правом нижнем углу карты.

Далее можно перескочить к четвертой миссии, но лучше сначала выполнить третью, чтобы облегчить себе дальнейшую жизнь.

3.* Free Rebel Commander

Один из командиров, ранее преданный Хасану, отказался подчиняться ему. Командира упекли в тюрьму. Этот командир много чего знает и может вам пригодиться.

Задача: освободить командира.

С места старта идите на юг. Убив двух солдат, разрушьте стену с помощью бронемопедов. Ныряйте в туннель. Из туннеля поворачивайте на восток. Поднявшись на возвышенность, вы окажетесь прямо на базе неприятеля. Перебейте всех солдат и уничтожьте грузовики. Из одного грузовика выйдут три солдата-ветерана, из другого – три инженера. С помощью инженеров захватите Hand of Nod, Silos и Refinery. Захватывая Refinery, подгадайте момент, когда в нее въедет харвестер: тогда вы получите еще и его.

Первым делом натренируйте двух инженеров и захватите с их помощью еще Silos (лишние деньги никогда не помешают) и Power Plant (дабы получить доступ к радарной карте). Далее наклепайте штук 20 солдат (проще всего – легких пехотинцев) и натренируйте еще трех инженеров. Объедините всю армию в одну группу и выходите с базы через восточный выход. Взяв немного на север, вы наткнетесь на разрушенный мост. Почините его.

Перейдя мост, вы выйдете прямо к базе противника (со стороны, не защищенной лазерными турелями). Пусть инженеры сразу же захватят Hand of Nod и Construction Yard, а все ваши вояки прикрывают их во время движения. Далее надо освободить командира, который находится в «загончике» чуть южнее Construction Yard. Сделав это, будьте внимательны и случайно не подставьте командира под пули (или под луч лазерной турели). Сразу же отводите командира назад тем путем, которым пришли. Его можно даже не прикрывать, так как по пути никаких «подлянок» не будет. Можете продолжать громить базу, хотя это и не обязательно. (По желанию можно еще наштамповать юнитов в отвоеванном Hand of Nod.) Направьте командира к месту высадки, где его уже поджидает вертолет. Как только командир сядет в него, так миссия и закончится.

4. Destroy Hassan's Temple

Обнаружено место, где скрывается Хасан. Пусть трепещет предатель!

Задача: разрушить Храм Хасана.



Уничтожьте охрану перед мостом. Перейдите мост, и вы окажетесь на мини-базе неприятеля. Сразу же возьмите вправо, так как ко второму мосту (к тому, что идет на северо-восток) побежит инженер, чтобы починить его. Этого нельзя допустить, иначе через этот мост к вам хлынут солидные силы противника. Убив инженера, начинайте уничтожать всех защитников базы. Если вы прошли третью миссию, то в этот момент к вам придет подмога на двух подземных БТР – весьма кстати! Вслед за этим подойдет и MCV с несколькими юнитами (к югу от вас) – сразу же ведите их к себе.



Пусть один инженер займет Hand of Nod, а второй – Power Plant. Разверните MCV. Сразу же начинайте строить Refinery. Тем временем объедините все юниты в одну армию и подведите их к юго-западной оконечности вашей базы. Некоторое время туда еще будут подбегать отдельные юниты противника, и вы будете косить их из всех стволов.

Как только этот поток иссякнет, сместите свою армию еще чуть дальше на юго-запад. Вы увидите огромное тибериумное поле, которое уже начал обрабатывать вражеский харвестер. Пройдя еще чуть дальше, вы увидите вражескую базу, раскинувшуюся в низине. Войск там не так уж много, так что эту базу можно брать теми силами, что у вас есть (это верно только в том случае, если вы получили дополнительное подкрепление за прохождение третьей миссии). Только лучше выманить противника из базы. Начните обстреливать харвестер (в конце концов вы разобьете его за два рейса), и редкие защитники базы будут сами выбегать под ваши пули.

К этому времени будет готова Refinery. Начните строить Weapons Factory. Произведите двух инженеров и посадите их в подземный БТР. Направьте БТР на базу противника: пусть БТР вынырнет между Refinery и Hand of NOD, а инженеры захватят их. Одновременно вламывайтесь на базу всей своей армией и перестреляйте всех, кто там еще остался (здания можно не трогать – это ни к чему). После этого ваша техника будет весьма сильно потрепана. Активизируйте power-up на вашей первой базе, и все ваши юниты станут совершенно целехонькими.

Начните массовое производство танков (Tick Tanks). Когда сделаете штук 7–10, объедините их с остальной частью вашей армии и подведите всех к разрушенному мосту (у первой базы). Сделайте инженера, и пусть он починит этот мост. Далее через мост вы зайдете в тыл основной вражеской базы. Рулите все время по дороге, стараясь нигде не задерживаться. Помните, что ваша цель – разрушить Храм Хасана, после чего миссия автоматически завершится. Храм Хасана находится на небольшой возвышенности в центре базы. Охраняется двумя лазерными турелями.

5.* Blackout

Началась ионная буря, во время которой не работает ни одно электронное устройство. Этим надо воспользоваться и уничтожить радар противника, чтобы он не успел предупредить о готовящейся операции NOD.

Задача: уничтожить радар противника.

На выполнение миссии дается 1ч 30 мин – ровно столько будет бушевать буря. Это очень много, так как миссию можно пройти за 15 минут в духе «блицкрига», взяв врага еще «тепленьким». Идея прохождения: починив мост, забраться в тыл вражеской базы, где и стоит радар.

По порядку. Уничтожив две Hover MLRS, сместитесь немного влево, пока не выйдете на тибериумное поле. Вот здесь и разворачивайте MCV. Построив Power Plant, стройте подряд две Refinery, затем – Hand of NOD и Weapons Factory. Произведите трех инженеров и 5 Tick Tanks. Объедините их с теми юнитами, что были приданы вам в начале игры (2 Tick Tanks, 3 Attack Buggy, 1 Attack Cycle), и ведите всю армию сначала на восток, затем на северо-восток и север. Путь там один: вы пройдете мимо одного разрушенного моста (который вы починить не можете) и упретесь во второй. За защиту базы можете особо не беспокоиться, так как на ранней стадии игры на вас будут нападать только редкие пехотинцы. Достаточно будет поставить пару лазерных турелей и одного Киборга.

Почините мост. Перейдя через него, двигайтесь на северо-запад. Вы сразу же наткнетесь на пару Росомах и несколько пехотинцев. Пройдя еще чуть-чуть, вы упретесь в Barracks и Weapon Factory противника. Захватите их с помощью инженеров и наклепайте еще штук 5 «дискоболов». Тем временем ваши войска будут отражать редкие «укусы» противника. Пройдя еще чуть-чуть на северо-запад вдоль обрыва, вы увидите спуск. Спускайтесь и уничтожьте охранника-Титана. Далее снова поворачивайте на северо-запад, вдоль того же обрыва. Не обращайте внимания на «цепляющегося» противника. Очень скоро вы обнаружите радарную станцию противника. Сосредоточьте на ней огонь. Как только радар будет разрушен, так миссия и закончится.

6. Eviction Notice

Необходимо найти и захватить старый храм NOD в Сараево.

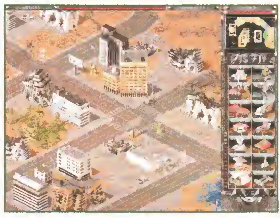
Задача: найти храм NOD и защитить его, уничтожив все войска GDI в секторе.

Эту миссию можно изящно пройти минут за 15 в духе «блицкрига».

Сместитесь чуть влево, пока не наткнетесь на тибериумное поле. Разворачивайте возле него MCV и стройте Power Plant, Refinery и Hand of Nod. Тем временем пошлите две Buggy на запад, пока они не упрутся в левый нижний угол карты. Поворачивайте их на север, и очень скоро они обнаружат локомотив, блокированный какой-то машиной, вставшей поперек путей. Уничтожьте эту машину и наблюдайте: состав покатится с горки и уничтожит пулеметную башню противника, стоящую дальше на путях. Возвращайте багги к остальным своим войскам.



Примерно в это время будет готов Hand of Nod. Сразу же приступайте к производству двух инженеров (ничего другого не стройте, даже радар: промедление смерти подобно, а деньги вам очень скоро понадобятся). Объединяйте все боевые юниты и ведите их к месту крушения, за ними – инженеров. Там вы прикончите двух солдат. Далее будьте осторожнее: если пойдете на север, то вскоре напоретесь на главные ворота базы GDI, охраняемые двумя пулеметными башнями. Поэтому возьмите курс на северо-восток, прижимаясь справа к озеру. Очень скоро вы выйдете на тибериумное поле, разрабатываемое вражескими харвестерами. Начните в них стрелять (только смотрите, чтобы харвестеры не подавили инженеров). Поднимется по тревоге вся охрана базы, и к вам нач-



нут подходить примерно 4 Титана, 2 Росомахи и штуки 3–4 «дискобола». Конечно, с ними вы не справитесь. Но вам это и не нужно. Главное – выманить противника с базы.

Как только завидите Титанов, «делайте ноги» в северо-восточном направлении вдоль шоссе. Вы войдете в город. Сразу же на перекрестке сверните на северо-запад и, как только упретесь в возвышенность, поворачивайте на юго-запад. Вы выйдете прямо в тыл базы GDI, ничем не охраняемый. Кроме того, все охранники еще будут блуждать на тибериумном поле, разыскивая «обидчиков», посягнувших на их харвестеры. Теперь быстренько следуйте дальше, мимо энергетических станций.

Далее вопрос: что захватывать? Есть два варианта. Если хотите действовать совсем просто, тогда захватите Construction Yard и Refinery. После этого противник просто «заткнется». У него не будет источника поступления денег, а новую Refinery он уже не сможет построить без Construction Yard. Далее вы можете даже бросить все это на произвол судьбы, наклепать армию на первой базе и вынести ту горстку юнитов, которую компьютер построит на оставшиеся гроши (если, конечно, он не шельмует и его казна не бездонная).

Но мы предлагаем использовать второй вариант. Он чуть посложнее, зато дело быстрее подойдет к финалу. Захватите Barraks и Weapons Factory. Начните производить двух инженеров в новых казармах (не забудьте отметить эти казармы как «primary») и параллельно – Титанов. Сейчас ваша задача – продержаться некоторое время, ибо казарма находится слишком близко к одной из пулеметных башен у ворот, и эта башня сразу же начнет стрелять по казарме. Кроме того, начнут подтягиваться Титаны. Сразу же поставьте казарму на авторемонт. На пулеметную башню не обращайте внимания и переключите весь свой огонь на Титанов. Заройте Tick Tanks – так они продержатся существенно дольше. Если есть деньги, поставьте еще пару лазерных турелей возле казармы. От Титанов вы должны отбиться, благо что скоро у вас пойдут собственные. Покончив с Титанами, уничтожьте пулеметные башни. С помощью инженеров захватите Construction Yard и Refinery. Все, можете отдышаться. Далее все очевидно. Останется только «нащупать» старый храм NOD, который находится в левом верхнем углу карты.

7. Salvage Operation

Сенсационная новость: НЛО потерпел крушение в горах Северной Америки. Надо опередить GDI и вывезти оттуда артефакты. Не мешало бы и «оставить с носом» этого зазнайку – генерала Вега.

Задача: найти НЛО и извлечь из него ценные данные.

Убив трех солдат, перейдите через ***левую*** часть сдвоенного моста. Вы выйдете на «пятачок», патрулируемый двумя легкими пехотинцами и одним «дискоболом». Конечно, с ними можно расправиться, но зачем поднимать шум и подвергать риску вашу и без того малочисленную группу? Лучше их перехитрить. Патруль совершает регулярный маршрут по восточной оконечности «пятачка», поэтому можно так рассчитать свое движение, чтобы проскочить незамеченными. Сначала идите вдоль тех путей, по которым и шли. Вы наткнетесь на точно такой же сдвоенный мост. Но теперь вам надо обязательно свернуть и пройти по ***правой*** части моста. (Пойдете по левой – неминуемо наткнетесь на Титана.)

Далее резко сворачивайте вправо и двигайтесь по самой кромке обрыва. Потом кромка сворачивает на север, и вы двигайтесь, прижимаясь к ней. На этой возвышенности находится в точности такой же патруль, и его так же можно перехитрить. Вы нащупаете «потерянные» железнодорожные пути. Но вот здесь на вас нападет Росомаха, вскоре – еще одна. Ничего не поделаешь, придется дать им бой. Уничтожив обоих, сразу же дуйте вниз, по железнодорожным путям. (Недалеко находится база противника, откуда выйдет еще одна Росомаха и увяжется за вами, но вы не обращайте на нее внимания.) Продолжайте следовать по этой ветке, которая затем повернет на восток. Здесь вы выйдете на станцию, контролируемую людьми генерала Вега. Они уже грузят найденные в НЛО артефакты в железнодорожный состав. Как только они заметят вас, так поезд отойдет в противоположную от вас сторону. Ваша цель – как можно быстрее достать и уничтожить товарный вагон (он последний в составе). Для этого отрядите всю свою технику: две Attack Buggy и бронемопед. Гоните их строго по путям, не обращая внимания на «цепляющихся» людей генерала Вега. Вскоре вы настигнете состав, который остановился на некоторое время, не решаясь пока следовать дальше под огнем войск GDI. Вы должны успеть разбомбить последний вагон, пока поезд снова не отошел. (Если он отойдет, то заедет на хорошо укрепленную базу, откуда достать его будет практически невозможно, потому лучше перезагрузитесь.) Подберите power-up, который появится на месте разрушенного вагона, и на этом миссия закончится.

P. S. Для интереса можно посмотреть на НЛО, потерпевший крушение, и даже захватить его с помощью инженеров, хотя это совершенно не обязательно. Для этого направьте инженеров на юг от станции генерала Вега.

Эта бестия Умаган надула всех, и теперь ценные данные находятся у нее. Надо во что бы то ни стало перехватить проклятую мутантку. Для этого больше всего подходят два места, и вам на выбор две миссии: достаточно пройти любую из них (8А или 8В).

8А. Capture Umagon

Умаган пытается бежать, используя систему подземных дорог Нового Детройта.

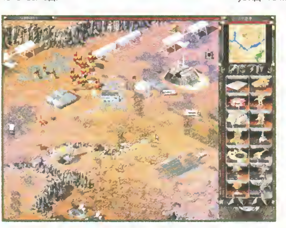
Задача: захватить железнодорожный вокзал раньше, чем туда прибудет Умаган. Если Умаган удастся сесть на поезд, надо уничтожить локомотив прежде, чем состав покинет сектор.



Простая миссия. Разверните MCV рядом с тибериумным полем к северу от вас. Произведите дюжину танков (Tick Tanks), полдюжины Attack Buggy и штуки четыре инженера. Прихватите с собой еще артиллерийскую установку и ведите эту армию на север, обогнув тибериумное поле (дабы не повредить инженеров). Зайдя на возвышенность, поверните на северо-запад. Почините мост и перейдите через него. Двигайтесь на запад. Спустившись в ложбинку, вы наткнетесь на форпост противника: Barraks и Power Plant, охраняемые двумя Росомахами. Завидев вас, из казарм выбегут 5 «дискоболов». Косите их из Attack Buggy, а танки нацельте на Росомах. Уничтожьте на всякий случай казарму и двигайтесь дальше на запад.

У спуска с возвышенности разверните артиллерийскую установку. Спустите с возвышенности танки и Attack Buggy. В ни-

зине вам придется иметь дело с Титаном и небольшим отрядом пехотинцев-мутантов. Здесь же неподалеку обнаружатся две пулеметные башни. Уничтожьте их с помощью артиллерии. Когда все стихнет, подведите инженеров и направляйтесь всем скопом вдоль железнодорожных путей на юго-запад.



Когда наткнетесь на туннель, обязательно сохранитесь. Наступил самый ответственный момент игры. Ныряйте в туннель: сначала – танки, за ними – Attack Buggy, а после паузы – инженеры. На другом конце туннеля и будет искомая станция, охраняемая парочкой Титанов, парочкой Росомах, несколькими мутантами и несколькими турелями. Постепенно будет подтягиваться и другое подкрепление. Ваша задача – быстренько организовать безопасный проход для инженеров. Как только хотя бы один из них добежит до станции, так миссия и закончится.

8B. Capture Umagon

Требуется скрытно проникнуть в медицинскую колонию и захватить там Умаган.

Задачи: уничтожить с дальнего расстояния три мобильных радара; захватить медицинский центр до того, как оттуда сбежит Умаган.

Очень простая миссия. Разверните базу у моста, перед тибериумным полем. Произведите полдюжины танков (Tick Tanks). Больше ничего строить или производить не нужно. Дальше идите таким порядком: танки, за ними – Rocket Launchers, в хвосте – артиллерийские установки. Идите не спеша – вас никто и ничто не подгоняет. Направляйтесь на север, где на тибериумном поле расположился патруль: один Титан и две Росомахи. Сначала дайте дружный огонь по Титану, затем – по Росомахам. Далее никто вам не будет мешать подогнать артиллерийские установки чуть ближе и уничтожить первый мобильный радар. Главное – случайно не подойти слишком близко, дабы радар не засек вас (если это произойдет, то считайте, что миссия проиграна: вы просто не успеете перехватить Умаган).

Далее подтягивайте танки и Rocket Launchers, въезжайте на возвышенность и дружной ватагой поворачивайте на юг, ко второму мобильному радару. Ситуация повторится: на подступах к нему вы наткнетесь на аналогичный патруль из одного Титана и двух Росомах. Затем настанет очередь третьего (и последнего) радара.

После этого раскроется вся карта, и вы увидите медицинский центр в правом нижнем углу экрана. Направляйтесь туда, попутно уничтожив выбежавших охранников. Здесь придется поторопиться, так как вскоре Умаган отправится на поезде (из правого верхнего угла карты) к медицинскому центру. Надо перехватить ее прежде, чем она успеет добежать туда. Делается это очень просто. Достаточно поставить танки возле самого госпиталя.

После этого будет считаться, что Умаган просто некуда деваться, и миссия автоматически завершится (не надо даже обстреливать ни поезд, ни саму Умаган).

Не обращайте внимания на то, что по танкам откроют огонь: их много, и броня у них крепка.

9. Sheep's Clothing

Умаган бежала. Но ведь это мы так подстроили. Теперь Умаган выведет нас на лагерь мутантов.

Задача: захватить Construction Yard GDI и, используя униформу GDI, разгромить лагерь мутантов.

Сделайте инженера и захватите Construction Yard. Постройте две Refinery. Один харвестер будет трудиться в «загончике», второй – разрабатывать тибериумное поле к северу от вас (надо подняться на возвышенность и проехать чуть на запад). Поставьте радар и Weapons Factory, почините Power Plants.

Произведите двух инженеров, двух медиков, 11 «дискоболов» и три БТР. Загрузите всех солдат на БТР и ведите их по следующему маршруту: на северо-восток до реки, затем по руслу реки на северо-запад (под разрушенным мостом) и на север. Вы упретесь в обрывистый берег. Посмотрите внимательно, и вы обнаружите «секретный проход». Активизируйте его, выгрузив хотя бы одного «дискобола». Поднимитесь на возвышенность и выгрузите из БТР всех «дискоболов» и медиков (инженеров оставьте). Далее будьте осторожны, так как лагерь мутантов у вас под боком.

Продвиньтесь чуть на север и начните спускаться на восток. В это время вас засечет танк-«мамонт» и станет деловито к вам подруливать. Натравите всех «дискоболов» на него, только смотрите, чтобы он их не подавил. В качестве приманки можно показать «мамонту» пустой БТР и отогнать на запад – «мамонт» потянется за ним, не обращая внимания на обстреливающих его «дискоболов». Затем подвалят 2–3 грузовичка с пулеметными установками – с ними проблем не будет, так как у них очень слабая броня. (Не забывайте только вовремя подключать медиков.) Потом подойдут три фургончика с ракетными установками – у них броня покрепче, зато ракеты практически безвредны для пехоты (в версии C&C). Когда все это стихнет, спускайте «дискоболов» вниз и уничтожьте пулеметную башню мутантов. Рядом с ней будет Construction Yard. Подгоните БТР, и пусть один из инженеров захватит его (второй инженер – на всякий «пожарный» случай).

Все. Считайте, что уже выиграли миссию. Далее – совсем просто. Поставьте рядом Weapons Factory и наклепайте в ней штук 6–8 Титанов. Ведите Титанов вместе с «дискоболами» дальше на восток по базе мутантов. В районе Hand of Nod задержитесь – предстоит небольшая стычка с двумя танками-«мамонтами» и прочей «мелюзгой». Потом опять на восток, прижимаясь к обрыву на севере (чтобы не достал Obelisk of Light, находящейся на южной возвышенности). Теперь вам надо только найти штаб мутантов (mutant headquarters) и разбомбить его. Из разрушенного штаба выбежит вождь мутантов с воплями: «Убейте лучше меня, но не трогайте детей моих». Пристрелите его, и на этом миссия автоматически закончится. Вам даже не потребуется уничтожать прочие здания и сооружения мутантов.



Прекрасная работа! Теперь мутанты думают, что это GDI совершили варварский налет на их базу. Мутанты перешли на нашу сторону.

10.* Escort Bio-Toxin Trucks

Войска GDI нанесли сокрушительный удар по базе NOD, производящей отравляющие вещества. Однако разведка донесла, что два грузовика с биотоксинами уцелели. Следует их разыскать и препроводить в надежное место.

Задача: найти грузовики и отконвоировать их в заданную точку.

Сразу же объединяйте все юниты в одну группу и идите вслед за мутантом, кото-



рый будет показывать вам дорогу. У моста вас поджидает засада: один «дискобол» и два легких пехотинца. В первую очередь уничтожьте «дискобола». Теперь осмотритесь. Вашу группу возглавляет Киборг-Коммандос. Это настоящий суперъюнит с мощнейшей пушкой, которая уничтожает любой юнит с первого выстрела (если, конечно, не промажет, что, впрочем, случается очень редко). Так что в принципе всю миссию можно пройти на одном К-К.

Пустите Киборга вперед по мосту. Мост окажется разрушенным, но с его края Киборг углядит Титана, стоящего на противоположном конце, и уничтожит его с одного выстрела. Пусть один из инженеров починит мост. (Дальше инженеры вам не нужны, так что можете бросить их здесь же, чтобы они не путались под ногами.) Переведите всю группу через мост и пока что остановитесь. Подождите, пока на вас сама не выйдет Hover MLRS (с северо-востока), которая отправилась на звуки выстрелов. Киборг уничтожит ее за милую душу. Далее отправьте Киборга в заросли леса к северу от вас, и пусть он прикончит притаившегося там «дискобола».

Теперь путь свободен и можно следовать дальше по дороге (на север) вплоть до возвышенности. На возвышенность отправьте одного Киборга, и он уничтожит там Росомаху. После этого сразу же отведите Киборга назад, так как начнется «метеоритный град», который ударит прямо по этой возвышенности. Как только «град» кончится, поднимайтесь всей группой на возвышенность. Вы выйдете прямо на развилку дорог. Возле нее будет «тибериумный пятачок», и пусть на нем Киборг подлечится, если есть в этом надобность. Тем временем отрядите две Attack Buggy по дороге на запад. По пути они уничтожат двух легких пехотинцев и выйдут к форпосту NOD, где вы и обнаружите искомые грузовики. После этого грузовики станут «вашими», то есть вы сможете управлять ими как своими юнитами. Подведите грузовики и багги к вашей основной группе.

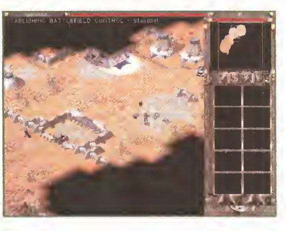
Осталось совсем чуть-чуть: провести грузовики к указанной точке (возле правой кромки карты). Однако по пути вам придется продираться через небольшой форпост противника. Поэтому двигайтесь медленно, одной группой, прямо по дороге. Вскоре вам выйдут навстречу Титан и два «дискобола». Пусть багги займутся «дисколами», а Киборг и бронемопеды – Титаном. Далее уничтожьте пулеметную башню с помощью тех же бронемопедов и Киборга, и путь свободен. Быстренько ведите грузовики прямо по дороге. Если начнут бросаться гранатами два «дискобола» (с возвышенностей на юге и севере), можно просто не обращать на них внимания.

11. Destroy GDI Research Facility

Ученые GDI работают над технологией, которая воспрепятствует дальнейшему распространению тибериума. Требуется найти научно-исследовательский центр и разгромить его.

Задачи: установить контакт с мутантами; очистить окрестности туннеля от патрулей GDI; найти научно-исследовательский центр (Research Facility) и уничтожить его.

Контакт с мутантами устанавливается очень просто: пройдите чуть на север и убейте солдата, охраняющего грузовик. Подойдите к грузовику. Выйдет мутант, обрадуется, что вы якобы привезли на грузовике ценное снаряжение и приведет своих собратьев. С этого момента к вам присоединится внушительная орава мутантов, с помощью которой можно расчистить окрестности туннеля от войск GDI. Правда, управлять мутантами вы не можете, зато они будут слепо следовать за вашим юнитом-шпионом, куда бы он ни пошел.



Направьте шпиона на запад, стараясь придерживаться нижней кромки карты. Так вы будете держаться на почтительном расстоянии от возвышенности (к северу от вас), на которой засело несколько «дисков-болов» – зачем с ними воевать? По пути вам встретятся три патруля: сначала 3 пехотинца, затем один «дискобол», потом БТР, «дискобол» и 2 пехотинца. Расправиться с ними поодиночке – плевое дело (смотрите только, чтобы БТР не подавил мутантов). Туннель находится в окрестности левого нижнего угла карты. Вход в него охраняют 2 пехотинца. На другом конце туннеля вас поджидает Титан. Когда уничтожите Титана, будет считаться, что со второй частью задания вы справились.

Теперь вам дадут подкрепление: MCV, 2 Attack Buggy, 2 Attack Cycle и 2 инженера. Ведите их через туннель, затем – на возвышенность над туннелем, где вы уже заметили тибериумное поле и несколько «бесхозных» зданий противника. Про мутантов можете забыть. (Собственно, они и сами перестанут вам подчиняться, начнут безрассудно охотиться за юнитами противника и в конце концов погибнут, напоровшись на базу GDI, находящую на северо-востоке.) Ведите подкрепление обязательно одной кучкой, чтобы никто не отставал и не вырывался вперед. Когда въедете на возвышенность, будьте особенно осторожны, так как на вас обязательно выйдет Hover MLRS (с северо-востока), которую надо быстренько уничтожить с помощью Attack Cycles.

Разверните MCV возле тибериумного поля и начните развиваться, построив в первую очередь две Refinery. С помощью одного инженера захватите рядом стоящую Missile Silo, с помощью второго – Power Plant. Вот теперь вас ожидает приятный сюрприз, если вы прошли 10-ю миссию: к вам прибудут те самые два грузовика, которые вы тогда конвоировали. Привезут они очень ценный груз – заряд для Missile Silo. Грузовики сами подъедут туда, куда нужно, но на всякий случай все же «подстрахуйте» их маршрут.

Теперь план такой. Разыскать научно-исследовательский центр с помощью двух багги и двух бронемопедов, которых вам дали в качестве подкрепления, а затем разнести найденный центр одним ударом ракеты. Как видите, база вам и не понадобится. Но на всякий случай развивайте ее – вдруг вы не сможете найти центр с первого раза.

Идите сначала по дороге, отходящей на северо-запад от Power Plant. Затем дорога повернет на север, и примерно в этом месте вы наткнетесь на засаду из одного «дискобола» и двух пехотинцев. Расправиться с ними ничего не стоит, тем более что к вам на выручку придет небольшая (новая) группа мутантов. Эти мутанты тоже «себе на уме», то есть совершенно не будут подчиняться вам. Зато они сразу же направятся в нужном направлении: сначала по дороге на север, а затем повернут на восток. Вам надо туда же. Старайтесь ехать «в ногу» с мутантами. Только сначала вам лучше разойтись и не ехать по дороге, а следовать, прижиматься к левой кромке карты. Так вы объедете стороной одно здание, в котором притаилось несколько «дискоболов».

Вам надо будет догнать мутантов в том месте, когда они подойдут к возвышенности. Здесь будет очень «жарко», так как с юго-востока тут же подойдут два Титана, а с возвышенности кинется целая орда «дискоболов» и пехотинцев. Справиться с ними нет никакой возможности, да это и не нужно. Поэтому кидайте мутантов на произвол судьбы (пусть они гибнут смертью храбрых), а сами как можно быстрее рулите дальше на восток, стараясь прижиматься к верхнему краю карты. За вами увяжется вся пехота (да и в лесу будет небольшая засада) – не ввязывайтесь в драку, а «жмите на газ». Желательно, чтобы у вас уцелели все машины, тогда дальше не будет проблем. Вам надо доехать почти до правого верхнего угла карты. Здесь вы обязательно напоретесь на одну пулеметную вышку, как бы вы ни прижимались к верхнему краю карты. Как только появится эта вышка, рулите мимо нее на юг. Еще чуть-чуть – и искомый центр перед вами. Осталось только ударить по нему ракетой, и миссия пройдена. (На всякий случай сохранитесь перед сим решающим актом – вдруг нечаянно промахнетесь.)



P. S. Остается только посочувствовать вам, если вы не прошли 10-ю миссию. Вам придется развивать и отстаивать базу. В этом случае проще всего пройти миссию с использованием оравы подземных танков-огнеметчиков, которые станут доступны вам после постройки технического центра.

12. Villainess in Distress

Какой позор! Славик и Оксана угодили в плен. Чтобы их вызволить, посылается отряд во главе с Киборгом-Коммандос.

Задачи: освободить Славика и Оксану, захватить транспортный самолет и доставить их на нем на базу NOD.

Собственно говоря, освобождать Славика лично вам и не нужно – смотрите, как это сделает Киборг. Как только вам станет доступно управление игрой, сразу же отводите Славика, Киборга и двух пехотинцев на юг для воссоединения с моторизованным отрядом. Переведите их по тонкому льду и немного подождите, пока не потонут два глупых Титана, увязавшихся за ними.

Теперь переправляйтесь по льду сами. Только не повторите «подвиг» Титанов. Технику переводите поодиночке. Особенно обратите внимание на Tick Tanks. Танки должны переправляться обязательно по сплошному льду, так что подождите немного, пока не затянутся трещины. Перейдя на ту сторону реки, идите на восток, пока не выйдете на дорогу. Далее следуйте по дороге на юго-восток, пока не покажется туннель. Через этот туннель вскоре пройдет поезд, на котором будут переводить Оксану с одной базы на другую. Здесь вам и надо организовать засаду. Вдоль путей в одну шеренгу расставьте танки, Rocket Launchers и Киборга. Танки вкопайте. За этой шеренгой пусть стоят бронемопеды. За ними – подземный БТР со Славиком и инженерами на борту (чтобы их ненароком не убили; инженеры могут вам пригодиться лишь в том случае, если случайно будет разрушен мост, о котором речь пойдет ниже). В тыл поставьте багги.

Вот появился из туннеля поезд. Вам надо во что бы то ни стало его остановить. Ведите дружный огонь по локомотиву или вагонам. Главное – чтобы остановился последний вагон, в котором и конвоируют Оксану. Расстреляйте этот вагон, и Оксана освобождена. Сажайте ее быстренько в БТР. Одновременно вам придется делать и второе дело. Дело в том, что одновременно с поездом подойдут два Титана (с юго-востока). Постарайтесь их уничтожить без потерь с вашей стороны (можно потерять парочку солдат, это не страшно). Одновременно еще нагрянут с тыла (с северо-запада) несколько пехотинцев и «дискобол», но с ними прекрасно справятся багги.

Теперь вам надо переправиться на ту сторону реки. Только не ходите через мост с железнодорожными путями – тогда вы выйдете прямо к воротам базы GDI. Вместо этого продолжайте двигаться по проселочной дороге на юго-восток. Вскоре вы выйдете на шоссе. В принципе, можно уже свернуть по нему (на юго-запад), только лучше пройти еще дальше. Идите, пока не выйдете на возвышенность и не упретесь в правый край карты. Вот здесь остановитесь и вкопайте танки. На вас сразу же выйдет один Титан, затем – второй. Вам надо встретить их дружным огнем. Эти Титаны охраняли подступы к мосту. Теперь путь свободен. По мосту пустите сначала танки, за ними – бронемопеды и Киборга, потом – всю остальную рать. Снесите на другом конце моста пулеметную вышку и прикончите двух пехотинцев. Вы вышли прямо к «загончику», в котором находится транспортный самолет. Разбейте ворота «загончика», выгружайте Славика и Оксану из БТР и ведите их на самолет. Как только они сядут в самолет, так миссия и закончится. Только подстрахуйте их движение, потому что рядом находятся два Титана, которые могут прийти на звуки выстрелов.

У Братства NOD появилось новое оружие – химические ракеты. Вам предлагается утвердить силу этого оружия, пройдя на выбор одну из двух миссий – 13А или 13В. Вторая миссия, на наш взгляд, полегче.

13A. Protect Waste Convoys

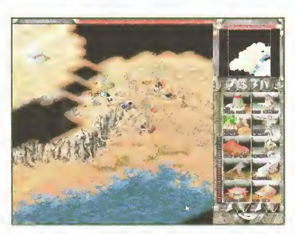
Задачи: основать новую базу и построить Tiberium Waste Facility; защитить конвой грузовиков с сырьем для химических ракет; разгромить базу противника.

Разверните MCV прямо на том месте, куда он прибудет. Одну за другой постройте две Refinery, которые будут добывать тибериум с ближайшего поля к северу от вас. В первую очередь надо обеспечить должную оборону собственной базы. Прежде всего перегородите стеной с воротами северный выход с вашей базы, так как совсем рядом находится база противника. (Самое неприятное – если противник пригонит БТР с инженерами, вот против этого и надо построить стену.) Далее вам потребуются 4 артиллерийских установки: две из них разверните на севере, перед защитной стеной, две других – на возвышенности к западу от вас. Этого будет достаточно, чтобы отражать редкие вылазки сухопутных сил врага. У противника также имеется небольшая авиабаза (3 взлетных полосы) и небольшой отряд «летающей пехоты». Против всей этой напасти достаточно поставить 4–5 установок SAM.

Как только начнется иссякать северное тибериумное поле, начните разрабатывать то, что находится на возвышенности к западу от вас (поставьте рядом еще 2 Refinery). Только сначала надо это поле «прочистить». Направьте на возвышенность два танка, и пусть они засекут двух Росомах и Hover MLRS и откроют по ним огонь. Отводите танки назад, и увязавшийся за вами противник попадет под огонь артиллерийских установок.

Дальнейшая ваша задача – обеспечить безопасный проход конвоя грузовиков.





ровать один за другим. Процесс очень медленный, так что нет смысла ждать, пока у вас будет готова хотя бы одна ракета (к тому же одна ракета не так уж и сильна – может разрушить максимум 1–2 рядом стоящих сооружения). Поэтому проще разгромить базу противника с помощью подземных юнитов.

С этой целью произведите дюжину танков-огнеметчиков и 2 подземных БТР. В БТР посадите трех инженеров, на остальные места – Rocket Launchers. Продвигайте эти подземные юниты на север от вашей базы. Вскоре вы наткнетесь на казарму GDI с несколькими «дискоболами» – все это сжигается за пару секунд. Дойдя до верхней кромки карты, поворачивайте на запад. Вскоре вы упретесь в бетонную изгородь – это и есть база GDI. Подныривайте под нее и дуйте вдоль шоссе на юго-запад. Вы сразу же выйдите к двум Weapons Factory и Construction Yard. Занимайте эти здания и начинайте массовое производство Титанов. Ваша задача – просто выстоять, что будет весьма несложно, так как наземных юнитов на базе – кот наплакал. Серьезную неприятность доставят только бомбардировщики, но на первое время против них у вас есть Rocket Launchers. Только этого недостаточно, так что быстренько поставьте 3–4 установки SAM. В помощь лазутчикам ведите ту армию, которая участвовала в «зачистке» дороги (можно идти прямо напролом, на север, пробиваясь через главные ворота базы). Дальнейший разгром противника – дело техники.

P. S. Как видно, химические ракеты не дают практически ничего для прохождения этой миссии. Так что можно проходить ее «наоборот»: сначала «вынести» противника, а затем поставить Tiberium Waste Facility.

Конвой пойдет по дороге, которая начинается в верхнем левом углу и тянется через всю карту к северным воротам вашей базы. Конвой начнет идти только тогда, когда вы поставите Tiberium Waste Facility, так что не делайте этого преждевременно. Для защиты конвоя вам потребуется полдюжины Tick Tanks (против бронетехники и защитных установок), полдюжины Attack Buggy (против пехоты) и десяток Rocket Launchers (против «летающей пехоты»). (Прихватите с собой также Mobile Repair Vehicle и ремонтируйтесь после каждой стычки.) Выводите всю эту армию за ворота и для начала немного отклонитесь от курса, зайдя на возвышенность к северу от вас. Уничтожьте там Hover MLRS и несколько «дискоболов», но дальше не суйтесь – там база GDI. Дальше следуйте строго по дороге. Примерно на полпути вы наткнетесь на отряд «летающих пехотинцев» (штук 6–8) – с ними должны быстренько расправиться Rocket Launchers (собственно, они были взяты именно для этого). Немного дальше прямо на дороге будет стоять опорный пункт: две защитные установки, Титан и несколько «дискоболов». Все «выносится» без труда и без потерь, только правильно нацеливайте свои юниты: Buggy – против пехоты и т. п. Затем еще раз сверните с дороги, на этот раз на запад, на возвышенность, где надо уничтожить казарму противника и несколько охраняющих ее юнитов. На звуки выстрелов прибегут несколько юнитов с северо-востока – будьте к этому готовы. Дальше по дороге никаких «сюрпризов» нет, так что можете теперь ставить Tiberium Waste Facility и сопровождать один грузовик, который появится недалеко от верхнего левого угла карты. Впрочем, «сопровождать» – это сильно сказано, поскольку весь маршрут вы уже «зачистили» и никаких атак на грузовик быть не должно. Так что можете просто направить свою армию восвояси, к воротам собственной базы.

Грузовик привезет немного материала для химических ракет, но его не хватит даже на одну боеголовку. Грузовик разгрузится и уедет по направлению к правому нижнему углу карты. Как только он исчезнет, в левом верхнем углу появится следующий грузовик, и так они и будут циркули-

13B. Establish NOD Presence

Задача: найти базу NOD, с которой потерян контакт; развить ее и уничтожить противника во всем секторе.

Двигайтесь все время по шоссе на северо-восток. У моста вам предстоит иметь дело с Титаном и пехотинцем, затем, при въезде в город, – с мутантами. Оба случая не должны вызвать никаких проблем, только опасайтесь мутанта-угонщика. Поэтому после моста сразу перегруппируйтесь, пустив вперед пехоту. После города спускайтесь в низину на севере – и искомая база перед вами.

Первым делом поставьте вторую Refinery и подремонтируйте здания. Пусть Weed Eater'ы собирают «жилки» внутри базы, рядом с Refinery. Теперь вам надо обеспечить надежную защиту базы и одновременно вести разведку местности с помощью бронемопедов. Атаки на вашу базу будут вестись с двух направлений: с юго-западного и южного. С первого направления будет идти в основном пехота, и там вполне достаточно иметь две лазерные турели и один Obelisk of Light. Со вторым направлением чуть похуже, так как там будет ломиться и техника, и врага желательно встречать еще на возвышенности. Поэтому постарайтесь поставить несколько зданий (например, Power Plants) как можно ближе к южной возвышенности, чтобы иметь возможность построить там две лазерные турели. Рядышком вкопайте два танка. Кроме того, разверните недалеко от переднего края 3–4 артиллерийские установки и 3–4 установки SAM (это относится ко всему фронту, а не только к южному направлению). SAM понадобится на случай атаки «крылатой пехоты» и возможного авианалета, поскольку у GDI имеется небольшая авиабаза.



Вот этой авиабазой и надо заняться в первую очередь, как только вы обеспечите должную защиту собственной базы. Авиабаза находится в правом нижнем углу карты – разведайте эту местность с помощью бронемопедов. Она состоит из четырех посадочных площадок, и рядом еще находится Weapons Factory. Все это хозяйство можно смести за 3–4 удара химических ракет.

Далее можно заняться основной базой GDI. Для этого постройте полдюжины танков-огнеметчиков и два подземных БТР. Погрузите в БТР двух инженеров и восемь Rocket Launchers. Направьте их всех сначала в левый нижний угол карты, в то место, откуда вы стартовали. Сместитесь чуть на север, пока не сможете «пронырнуть» в низину. Вы должны вынырнуть возле четырех Silos-башен. Далее пустите на север сначала только танки, пока не наткнетесь на Construction Yard и Weapons Factory. Пусть танки отвлекают огонь на себя, а БТР вынырнут между этими двумя зданиями. Немедленно разгружайте БТР и ведите инженеров на захват Construction Yard и Weapons Factory. Сразу начинайте массовое производство Титанов. По Construction Yard начнет стрелять одна из защитных ба-

шен GDI – уничтожьте в первую очередь именно ее. Постоянно ремонтируйте здания. Поставьте рядом парочку лазерных турелей. Самое главное – закрепиться на новом месте.

Как только поток защитников схлынет, считайте, что переломный момент наступил. Далее можно громить противника любым способом, благо что в вашем распоряжении все юниты NOD и GDI. Проще всего полагаться на огневую мощь Титанов при поддержке Росомах (против пехоты) и нескольких Hover MLRS (против «летающей пехоты»). Не забывайте также, что вы можете использовать химические ракеты.



14. Destroy Mammoth Mk II Prototype

GDI проводят полигонные испытание супероружия нового поколения – это танк Mammoth Mk II. Требуется установить, где находится полигон, и уничтожить опытный образец танка. Это существенно затормозит серийный выпуск танка.

Задачи: проникнуть на командный центр GDI и установить местоположение танка Mammoth Mk II. Уничтожить танк.

В вашем распоряжении – совершенно безоружный шпион. Зато он умеет маскироваться, так что остается невидимым для врага, если только не подойдет к нему почти вплотную. Этим и надо пользоваться, избегая патрулей при поиске командного центра. На карте имеется даже 3 командных центра; достаточно проникнуть в любой из них. Два центра – на севере, третий – на северо-востоке от вас. Проще всего проникнуть в первый «северный» центр. Но лучше всего взяться за последний, так как по пути вы найдете оптимальное место для расположения своей будущей базы.

Перейдите через мост и осторожно двигайтесь на восток. Вам предстоит пройти большой участок открытой местности, патрулируемый двумя Росомахами и тремя пехотинцами. Вскоре вы найдете второй мост, ведущий на северо-восток. Мост выводит на шоссе, которое прямиком ведет к командному центру (он будет справа от шоссе). Осталось пройти совсем чуть-чуть, но как раз здесь будьте особенно внимательны, так как шоссе патрулирует Титан. Поэтому сверните сначала немного на восток, а затем бегите на север – так можно обмануть Титана (попутно увидите на юге тибериумное поле). Заводите шпиона на командный центр, и вы увидите новое оружие в действии: как Mammoth Mk II косит технику и здания. Самое главное – вы узнаете, где он находится.

После этого вам дадут MCV с небольшим подкреплением. Вся техника прибудет в левый нижний угол карты. Ведите ее одной группой, прикрывая MCV и стараясь избегать стычек противника. Маршрут движения вам известен. Перейдя через второй мост, временно вкопайте танки, и глупый Титан сам напорется на них. После этого смещайтесь чуть восточнее обнаруженного ранее тибериумного поля и разворачивайте базу здесь. Второе тибериумное поле будет к востоку от вас.

Можно сразу же поставить 3 Refinery, благо что изначально вам дается много денег, а для отражения атак на первое время вполне достаточно сил, которые у вас есть (позднее постройте еще одну Refinery). Дальше развивайтесь обычным образом: Hand of Nod – Radar – Weapons Factory – Tech Center. Как только построите Hand of Nod, сразу же произведите 5 Rocket Launchers – на случай ранней атаки «летающей пехоты». Затем наклепайте 4 артиллерийские установки, и для отражения наземных атак этого вполне хватит. Для обеспечения противовоздушной обороны достаточно поставить 4 SAM Site. По желанию можно обнести базу защитной стеной (используйте часть стены от командного центра GDI). Произведите еще Mobile Repair Vehicle и считайте, что с защитой базы у вас все в порядке.

Итак, надежная защита базы обеспечена. Теперь вспомним о главной цели миссии. В качестве охотников за «мамонтом» проще всего наклепать аппараты Banshee. Так и делайте: с этого момента стройте только Helipad и производите только Баньши. Вы успеете наклепать штук 10 Баньши, прежде чем начнутся серьезные перебои с тибериумом. Однако этого количества вполне достаточно. Прежде всего вам надо определить местоположение «мамонта», который ушел после стрельбищ по шоссе на северо-восток. К счастью, далеко он не отошел: его площадка находится рядом с полигоном. Поэтому поднимайте Баньши в воздух и сначала нацельте их на что-нибудь в северной части полигона (хорошо бы на зенитную башню). Баньши начнут кружить вокруг цели и тем самым откроют еще небольшой участок карты. Перенацельте их еще севернее, и совсем скоро они увидят «мамонта». Сразу же перенацельте их на него, не обращая ни на что внимания. Баньши должны успеть уничтожить его прежде, чем кончится их боекомплект. Но если и кончится – не беда: возвращайтесь на базу, отремонтируйтесь и подзаправьтесь (если потеряли один аппарат – не беда: вы успеете построить новый). Затем повторите вылазку и добейте «мамонта». Впрочем, «мамонт» может «взбеситься» и просто отправиться на вашу базу вслед за улетевшими Баньши. В таком случае все даже проще: «мамонта» прекрасно расстреляют ваши артиллерийские установки еще на подходе к базе.

Как ни странно, но это довольно легкая миссия.

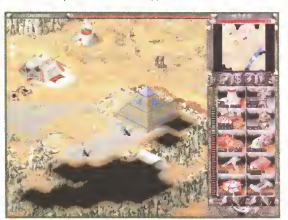
15. Capture Jake McNeil

База Hammerfest идеально защищена и не имеет слабых мест. Кроме одного. Как всегда, это «человеческий фактор». Jake McNeil, брат Майка Мак-Нила, проводит инспекцию защитных сооружений. Надо этим воспользоваться и захватить Джейка.

Задачи: захватить форпост GDI, дождаться там Джейка и захватить и его; доставить Джейка в указанное место.

Вы начинаете игру в правом нижнем углу карты; нужный вам форпост – в левом нижнем углу. В вашем распоряжении три БТР: два забиты инженерами, в третьем сидит Rocket Launcher. Посадите туда же трех Toxin Soldiers. Эти ребята поражают с одного выстрела любого пехотинца, а на Джейка действуют «одурманивающе». Вам требуется добраться до форпоста без единого выстрела, иначе ваше присутствие раскроется и Джейка в спешном порядке эвакуируют на авиабазу, откуда достать его будет значительно сложнее. А если он успеет улететь, то миссия проиграна.

Ведите БТР сначала по дороге на запад, а как только увидите подъем на возвышенность к югу от вас, немедленно сворачивайте туда. Продвигайтесь дальше на запад, прижимаясь к нижней кромке карты. Увы, скоро «лафа» кончится, и вам придется съехать с возвышенности. Вот здесь будьте особенно внимательны. Вам предстоит обогнуть с севера небольшую гору, а дорога, идущая мимо этой горы, просматривается с наблюдательной вышки. Тем не



менее, можно проскочить незамеченным и через это узкое место, если пускать БТР поодиночке. Далее двигайтесь опять на запад, прижимаясь к нижней кромке карты. Проехав нейтральное здание (оно называется WS Logging Company), вы вскоре упретесь в тупик. Но это только так кажется. Выгрузите Rocket Launcher'а, нащупайте с его помощью «секретный проход» и активизируйте его. Сажайте его на БТР и поднимайтесь на возвышенность. Проехав через тибериумное поле, вы выйдете прямо в тыл форпоста. Выгрузите всех.

Следующая задача – захватить все здания с помощью инженеров. Однако предварительно надо убрать всех четырех охранников-пехотинцев, что легко сделать с помощью Toxin Soldiers. Не обращайте внимания на защитные вышки, которые откроют по вам пальбу: это не будет означать, что ваше присутствие раскрыто. Захватив все здания, отведите Toxin Soldiers назад, на возвышенность. Держите также там наготове Rocket Soldiers, а оставшегося не у дел инженера посадите на БТР.

Теперь дожидайтесь прихода Джейка (он изображается в виде фигурки мутанта). Его сопровождают две патрульных Росомахи, которые прибудут немного раньше него. Росомахи зайдут через одни ворота и, немного повертевшись, отойдут к другим воротам. Самое главное – чтобы они не заметили ваших юнитов (для чего и надо было отвести Toxin Soldiers). Как только войдет Джейк, бросайте на него Toxin Soldiers, и они мигом его «обработают». После этого вы сможете управлять Джейком как собственным юнитом – сажайте его на БТР. Росомахи, скорее всего, заметят врага и откроют по вам огонь. Но их несложно уничтожить с помощью Toxin Soldiers и Rocket Launcher. Всех оставшихся в живых сажайте на БТР и дуйте назад, по уже известному маршруту. Как только доведете все БТР до правого нижнего угла карты, так появится подземный БТР. Сажайте туда Джейка, и миссия пройдена.

P. S. Если вас обнаружили раньше времени или еще по каким-либо причинам вы не смогли захватить Джейка на базе, то еще не все потеряно. Далее Джейк направится на авиабазу, которая находится в правом верхнем углу карты. Вы можете еще успеть пробраться туда и захватить все четыре взлетно-посадочные площадки, а затем – самого Джейка. Добраться до авиабазы проще всего по реке, которая проходит с юга на север почти по середине карты (далее – на восток, через озеро).

Если хотите иметь ионную пушку в заключительной миссии, тогда пройдите следующую, шестнадцатую.

16.* Illegial Data Transfer

Необходимо добыть код для активизации ионной пушки GDI. Код поделен на три части, и каждая часть записана на одном из командных центров. Эти центры слабо охраняются.

Задачи: с помощью шпиона проникнуть во все три командных центра и стащить код; вернуть шпиона в указанное место.

В вашем распоряжении очень слабая группа, так что используйте ее аккуратно: пехотинцев – против живой силы противника, Rocket Launchers – против техники, а беззащитного шпиона держите всегда в тылу.

Начинаете игру в левом нижнему углу карты. Дорога, на которой вы стоите, ведет прямиком на базу GDI, так что сверните с нее на север и идите по возвышенности. Вы наткнетесь на патруль из трех легких пехотинцев, с которыми не должно возникнуть никаких проблем (заблаговременно выдвиньте вперед свою легкую пехоту). Пройдя чуть дальше, вы увидите мобильный радар; можете его не трогать – он не сделает вам ничего плохого. Посмотрите на склон к юго-востоку от радара, там вы нащупаете скрытый проход. Активизируйте его и спустите вниз шпиона. Он попадет прямиком к первому командному центру и стащит оттуда первую часть кода.

Возвращайте шпиона назад и всей ватагой идите чуть дальше на север. За домиками (Ammo Crates) есть секретный проход. Активизируйте его и поднимитесь на следующую возвышенность. Далее поворачивайте на восток и идите, прижимаясь как можно ближе к верхнему краю карты. Сразу за деревушкой будет второй командный центр. Вот вам и вторая часть кода.

На склоне к востоку от командного центра нащупайте очередной секретный проход и активизируйте его. Теперь вам надо спуститься к дороге и пойти по ней на восток. Дорогу патрулируют три легких пехотинца, и можно подгадать так, чтобы проскочить у них за спинами. Но можно и сразиться с ними. Потеряете одного-двух пехотинцев – не страшно. Дорога проходит мимо домиков (Ammo Crates). К югу от домиков нащупайте следующий секретный проход и активизируйте его. Спустите вниз шпиона – и последняя часть кода ваша.

Теперь требуется эвакуировать шпиона. За ним прибудет БТР, управлять которым вы никак не можете. Значит, надо подвести к нему шпиона (догадался Штирлиц). Спускайте всех солдат к казарме возле командного центра. Впереди пусть идут легкие пехотинцы, так как предстоит короткая стычка с двумя легкими пехотинцами противника, охраняющими казарму. Далее двигайтесь всей гурьбой по дороге на запад (не забудьте прихватить шпиона), выставив вперед Rocket Launchers. Впереди – последняя стычка, на этот раз с Росомахой. Далее дорога повернет на юго-запад. Как только дойдете до развилки, поворачивайте на юг и следуйте прямиком к ожидающему вас БТР. Как только посадите шпиона на БТР, так миссия и закончится.

«Промывка мозгов» Мак-Нила-младшего увенчалась успехом: он готов снять защитный барьер базы Hammerfest и тем самым сделать ее открытой для вторжения войск Братства. План Кейна близок к завершению: запуску ракеты, которая преобразит лик планеты, может помешать только орбитальная станция «Филадельфия». Эту станцию можно уничтожить с помощью трех ракет ICBM.

17. A New Beginning

Задачи: разместить ракеты ICBM в трех указанных местах, прежде чем «Филадельфия» успеет сделать три оборота вокруг земного шара; построить Храм NOD.

С самого начала Джейк проникнет на базу и отключит FireStorm Generator. Теперь ваш путь свободен. Прикончите двух рядом стоящих пехотинцев, и пусть один из инженеров займет генератор. Тут же продайте его: он вам все равно ни к чему, а так вы получите деньги и еще четырех пехотинцев в придачу. Объедините их с остальным отрядом и зачистите близлежащие окрестности. Пройдя чуть по дороге на север, сверните на северо-восток. Там будет пехотинец рядом с Hover MLRS. Уничтожьте их. Затем примитесь за вторую Hover MLRS, стоящую чуть севернее первой. В довершении всего поверните по дороге на запад и убейте пехотинца, охраняющего Refinery.

Теперь все чисто. С помощью четырех инженеров захватите все Power Plants, а последнего подведите к Refinery, но пока что не занимайте ее. Дело в том, что GDI еще проводят тестовые испытания своей ионной пушки и успеют сделать один выстрел как раз по этой Refinery (если вы прошли 16-ю миссию, то после оного события пушка перейдет к вам). Затем они полностью отремонтируют Refinery. Вот после этого и займете ее.

А тем временем начинайте развитие собственной базы. Разверните MCV к западу от Power Plants, рядом с клочком синего тибериума. Сразу же поставьте рядом вторую Refinery. Теперь стройте цепочку зданий: Radar – Hand of Nod – Weapons Factory – Refinery, вытягивая ее на юго-запад, с тем, чтобы третья ваша Refinery оказалась как можно ближе к богатому тибериумному полю в левом нижнем углу карты. Сразу же сделайте еще один харвестер и направьте его к северу от недавно занятой вами Refinery противника – там тоже богатое тибериумное поле.

Теперь надобно немного разобраться и помыслить стратегически. Итак, наша главная задача – разместить все три ракетные установки в заданные точки (Храм NOD строится без проблем). На все про все вам дается ровно час времени. Первая точка находится совсем рядом с вами (к северу), и развернуть там установку не составит проблем. Только не делайте этого сейчас, дабы не привлекать внимания противника (а уничтожение установки будет, естественно, означать провал всей миссии). Вторая точка – вблизи левой кромки карты, и добраться туда можно только через базу противника. С третьей точкой попроще – не надо продираться сквозь сильную оборону, зато противник совсем рядом (под боком две базы).

Идея прохождения такова. Основное внимание – на вторую точку. Копим «ударный» кулак, сносим часть базы (ту, что «мешает»), разворачиваем установку и оставляем вокруг нее юниты на всякий случай. Берем второй «ударный кулак» (чуть поменьше) и посылаем его в качестве прикрытия на третью точку, где быстро-быстро разворачиваем вторую установку. Мгновенно ставим третью установку – и миссия пройдена (если вы уже соорудили Храм). Враг не успеет опомниться, чтобы уничтожить вторую установку.

Теперь поподробнее. Вам осталось построить еще следующие здания: Tech. Center, Missile Silo, Helipad, Temple of NOD. Между делом шлепните и четвертую Refinery как можно ближе к левому нижнему углу карты, не забывая обеспечивать все хозяйство энергией, добавляя Advanced Power Plant. Лазеры и тем более Obelisk of Light лучше не ставить. Гораздо проще обеспечить наземную защиту базы с помощью пяти артиллерийских установок, так что первым делом производите именно их (затем переключитесь на массовое производство Tick Tanks). Разверните их близко к отвоеванной у врага Refinery (к югу от нее, разумеется). В той же окрестности поставьте четыре установки SAM – очень вероятны налеты «летающей пехоты», да и «Орки» могут пожаловать.

Одновременно со всем этим строительством и производством вам надо разведать подходы к тем самым удаленным точкам, на которых еще предстоит развернуть ракетные установки. В качестве разведчиков лучше всего подходят Attack Cycle. Ведите первый из них сначала на север и, упершись в возвышенность, поворачивайте на запад, затем – на север. Так вы выйдете к базе противника, минуя патрули. Быстренько переведите бронемопед через мост, чтобы выявить защитные башни противника. Бронемопед упрется в ворота вражеской базы и погибнет «смертью храбрых». Не беда, свое дело он сделал. (Мост тоже будет разрушен – не обращайте на это внимания.) Второй бронемопед пустите на северо-восток по направлению к третьей «ракетной точки». Переехав через мост, будьте осторожны: здесь бродит патруль из трех Росомах, и вступать с ними в бой нет никакого смысла. Вам надо только сместиться чуть на восток, нащупать другой мост и просто встать на него. На другой стороне моста – крупная база противника. Ваш бронемопед заметят Титаны и разнесут его в пух и прах вместе с мостом. А нам того и надо – с этой базы не пойдут подкрепления, когда мы начнем разворачивать ракетную установку у них под носом. (Компьютер же не догадается починить мост.)

Но на этом разведка не закончится. Как только будет готов Helipad, стройте Баньши. Вам предстоит раскрыть небольшой аэродром на первой базе противника. Направьте Баньши сначала прямиком к первой «ракетной точке». Затем нацельте на восток (отметив в качестве временной цели, например, тот мост, на котором был уничтожен бронемопед). По Баньши начнет бить ракетная башня в центре базы. Перенацельте Баньши туда, а затем верните к «ракетной точке». Покружите так несколько раз, чтобы увидеть все четыре взлетно-посадочных площадки. После этого Баньши может и погибнуть, это не так важно.

Теперь следует разнести в пух и прах обнаруженный аэродром. Лучше всего с этой задачей справятся кластерные ракеты, так как одновременно они уничтожат и припаркованные рядом самолеты. Но сгодится и ионная пушка. (Как покончите с аэродромом, переносите огонь супероружия на защитные установки.)

После разгрома аэродрома взять приступом эту базу – плевое дело (да и авиация не сможет вам больше нигде пакостить).

Достаточно будет десяти танков. Прихватите также на всякий случай полдюжины Rocket Launchers (если где остался недобитый самолетик). В хвосте ведите инженера (для починки моста) и собственно ракетную установку. Вам фактически нужно будет только снести защитные установки, препятствующие проходу на «ракетную точку» (парочка Титанов – не в счет). Громить базу нет смысла, да и время уже будет поджимать. Разверните ракетную установку и оставьте возле нее все юниты.

Теперь возьмите с базы еще штук 6–8 танков (вы ведь не забываете их все время штамповать?), штук 5 Rocket Launchers (на всякий случай) – это будет сопровождение ко второй ракетной установке, которую вы направите по уже разведанному маршруту (к следующей удаленной «ракетной точке»). Главное – действовать быстро, чтобы противник не успел никак отреагировать. Вам фактически придется сделать лишь одну остановку, чтобы покончить с тремя патрульными Росомахами. Одновременно ведите к своей «точке» и третью ракетную установку. Быстренько разворачивайте их – и «да здравствует дело Кейна!» (вы ведь уже построили Храм NOD, не так ли?).

MULTIPLAYER: советы россыпью

ИНЖЕНЕРЫ – ЭТО СИЛА!

Инженерный захват

Самая изящная, да и самая эффективная тактика игры – захват вражеских зданий с помощью инженеров. Делается это так. Сначала противника надо чем-то серьезно отвлечь: например, сделав вид, что вы пошли на широкомасштабный лобовой штурм. Кроме того, очень полезно быстро вывести из строя его радар (например, ударом кластерной ракеты или ионной пушки). Главное – чтобы враг просмотрел, как инженеры лихо въедут на его базу с «потайного хода» на БТР. «Потайные ходы» обычно всегда находятся, ведь невозможно защитить приличную базу одновременно со всех сторон. Кроме того, если вы играете за GDI, то можете попытаться забросить БТР с воздуха с помощью Carry-all, а если за NOD – то БТР может пробраться под землей.

Попав на базу, быстренько разгружайтесь и захватывайте самые ключевые здания: Construction Yard, Weapons Factory, казармы, Refinery. Если у вас много денег, можно сразу же начать производить там новые юниты и попытаться как-то закрепиться, ставя рядом свои защитные сооружения. Но такой фокус редко проходит, да и денег всегда катастрофически не хватает. Поэтому лучше избрать тактику «продаж». Еще до начала операции постройте казарму, и пусть она пока «висит» на панели. Начните строить инженера, но задержите его строительство, когда он уже будет готов на 90–95 %. Так вот, захватив первое здание противника, сразу же шлепайте возле него казарму, отмечайте ее как «primary» и начинайте штамповать в ней инженеров (а первый уже почти готов). Выходящих из нее инженеров сразу же бросайте на захват близлежащих зданий, после чего немедленно продавайте эти здания – так появятся деньги на следующих инженеров. Кроме того, с каждого проданного здания вы получите еще несколько легких пехотинцев в придачу – мелочь, но такая мелочь иногда перевешивает чашу весов. Так можно продать с полбазы, пока противник сможет как-то это пресечь. Урон будет очень серьезный, особенно если вы отняли у него Construction Yard, а MCV у него нет.

Если вы играете за NOD, то можно еще выкинуть следующий фокус. Перед началом операции постройте на панели Stealth Generator, то есть пока что никуда его не ставьте, только убедитесь, что у вас в дальнейшем хватит энергии для его работы. Как только захватите первое здание, бухайте возле него генератор, и враг перестанет видеть то, что вы творите на его базе. Стройте Hand of NOD, чеканьте там инженеров, захватывайте все новые здания и продавайте их! Бороться с «невидимками» весьма трудно. А если враг впервые сталкивается с такой тактикой, то может даже не просечь, что происходит: он будет только видеть, как его здания вдруг почему-то становятся «невидимыми» (ха-ха!).

Если вы играете за GDI, то можете попробовать следующий состав: загрузите в БТР двух инженеров, двух медиков и Ghost Stalker'а. Как действовать инженерами – вы уже знаете. И пусть одновременно с этим Ghost Stalker взрывает здания с помощью своей пластиковой мины, а медики подлечивают его.

Противодействие

Прежде всего надежно защитите свой Construction Yard, так как его потеря означает почти неминуемый проигрыш. Самый простой способ – обнесите его по периметру бетонной стеной, и ни один инженер не сможет проникнуть сквозь нее. Способ подороже – обнести его по периметру эмиттерами FireStorm'а и в случае угрозы не-

медленно включить силовое поле. Этот способ универсален, поскольку защищает Construction Yard не только от «инженерной напасти», но и от авианалетов и артобстрелов.

Конечно, самые опасные инженерные вылазки – на подземном БТР. Простой способ предупредить это дело – строить базу на бетонных плитах, и тогда ни один БТР не сможет вылезть внутри базы. Кроме того, ваши юниты будут быстрее передвигаться внутри базы, а взрывы не будут оставлять воронок. Но дело это все же на любителя, поскольку, выкладывая бетонные плиты, вы теряете темп (что очень остро ощущается в самом начале игры), да и расходуете ресурсы. В любом случае, необходимо иметь мобильный радар, который предупредит вас о «подземном нашествии». И очень полезно иметь EMP Cannon – долбаните ею по цепочке приближающихся подземных юнитов. Это автоматически выбросит их на поверхность, причем БТР не смогут выгрузить своих пассажиров. Теперь уже не зевайте – уничтожьте всю эту братию, пока техника не «разморозилась».

Ну а если уж видите, что вражеский инженер почти добежал до вашего здания и вот-вот захватит его, тогда лучше сами продайте это здание. Тогда здание не достанется врагу, вы получите лишние деньги, а инженера встретят огнем несколько пехотинцев из проданного здания.

GDI: ТАКТИКА НАЗЕМНЫХ АТАК

Начальная стадия игры

Описываемая ниже тактика хорошо работает на ранней стадии, когда противник еще не имеет сильно укрепленной базы и мощной авиации.

Итак, создайте три ударных группы:

1. 15–20 Disc Throwers, 3–4 Medics, 4–5 Titans;
2. 4–5 Hover MLRS's, 1 Amphibious APC, 5 Disc Throwers;
3. 8 Disc Throwers, 2 Engineers, 2 Amphibious APC's.

Первую группу подведите к главным воротам базы, вторую выведите на поле, обрабатываемое вражескими харвестерами, а третью держите в засаде так, чтобы в нужный момент проскочить на базу с тыла или фланга. Введите в дело одновременно две первые группы – противник будет разрываться, не зная, чем заняться в первую очередь: то ли выручать харвестеры, то ли сосредоточить основные силы у главных ворот базы. Вот тут-то, под шумок, вы и вводите третью группу, и далее вступает в силу план «инженерного захвата».

Фронтальный прорыв

Если база противника сильно укреплена и не видно лазеек, то можно пойти и на лобовой удар, исходя из принципа «против лома нет приема». В качестве лома рекомендуется использовать группу из 5–10 Titans, 15–20 Disc Throwers, 3–4 Medics, 3–4 Disruptors. Просто начинайте вгрызаться в базу противника, не забывая подводить к себе подкрепления (настройте казармы и War Factory так, чтобы они выводили юниты сразу на передовую; если забыли – делается это с помощью комбинации **Ctrl+Alt**). Титаны и Disc Throwers быстро выносят защитные сооружения и прочие юниты (кроме воздушных), а Disruptors рушат здания целыми пачками. Держите наготове заряд Ion Cannon, если наткнетесь на что-нибудь «крутое» типа Obelisk of Light или Mammoth Mk II. У этого «кулака» только один недостаток – незащищенность с воздуха, а потому держите где-нибудь поблизости отряд Hover MLRS и/или JumpJet Infantry.

GDI: ВСЕМОГУЩАЯ АВИАЦИЯ

Orca-bombers

Играя за GDI, старайтесь как можно раньше построить технический центр, чтобы иметь возможность строить «Орка»-бомбардировщики. С помощью бомбардировщиков, даже малого их количества, можно буквально творить чудеса: они прекрасно работают как в нападении, так и в защите и разнообразят тактику боевых действий.

Имея только 2 бомбардировщика, можно уже не бояться приближения Киборга-Коммандос: они «выносят» его за один проход. Вражеская артиллерия также перестает быть серьезной проблемой. С помощью только такой парочки бомбардировщиков можно нанести врагу мощнейший удар: сначала вдарьте по его Construction Yard из ионной пушки, а затем быстренько довершите дело бомбардировщиками (только предварительно подгоните их поближе к вражеской базе).

Группа из 5–6 бомбардировщиков – это уже почти несокрушимая сила, если у противника нет очень сильной противовоздушной обороны: такая группа сравнивает с землей любое здание за один проход. Воздушные атаки полезно комбинировать с сухопутными.

В таком случае, если противник – NOD, уничтожьте с помощью авианалета Advanced Power Plant, и тогда замолкнут грозные Obelisks of Light и спадет лазерная защита. Если же ваш противник – GDI, тогда имеет смысл вдарить предварительно по радару или техническому центру. В первом случае противник лишится «глаз», во втором – возможности строить «Орка»-бомбардировщики.

Orca-fighters

Истребители «Орка» не обладают огневой мощью и броней своих собратьев-бомбардировщиков, зато гораздо быстрее них. Истребители «Орка» очень хороши в качестве сил быстрого реагирования, когда к вашей базе подкатила артиллерийская установка противника без должной ПВО.

Группа из 5–6 истребителей легко уничтожают слабенькое здание (типа Power Plant), оказавшееся без защиты. Однако установки SAM и Rocket Launchers – серьезная угроза для истребителей, поскольку сбивают их за несколько выстрелов.

Orca-Carry-all

Прекрасное средство для десантирования: подцепите БТР, набитый инженерами, и сбросьте его возле ключевых зданий противника – дальнейшее вам известно. Можно также забросить в тыл базы противника Mammoth MK II или парочку Disruptor'ов – наделают немало славных дел, прежде чем будут уничтожены. Но можно не доводить дело до уничтожения и вытащить своих молодцов из пекла (с помощью тех же Carry-all) и подремонтировать. Carry-all годится и для мирных целей: с его помощью удобно доставлять харвестеры на удаленные поля и обратно.

Противодействие

Если вы играете за GDI, то есть прекрасное (но и дорогое) средство против авианалетов: включить FireStorm, и противник останется «с носом». Иначе остается порекомендовать только банальное средство: стройте побольше установок SAM или противовоздушных башен. Кроме того, расставьте средства ПВО еще ***на подступах*** к базе: удобно замаскировать Rocket Launchers или JumpJet Infantry где-нибудь в лесу или за обрывами.

«Летающие ведьмы»

JumpJet Infantry часто недооценивают. Между тем, взлетев в воздух, они становятся летающими юнитами со всеми вытекающими последствиями. Они могут совершенно безнаказанно нападать на юниты, не способные стрелять по воздушным целям, а ведь таких юнитов – большинство. Грозные Obelisks of Light превращаются для них в беззащитные мишени. Добавьте к этому повышенную маневренность – пехотинец с ракетным ранцем может запросто запрыгнуть на возвышенность, зайдя с неожиданного места, или тем самым оторваться от преследователя. Кроме того, сами JumpJet-пехотинцы могут стрелять по воздушным целям, так что они могут играть еще роль подвижной ПВО. Летающая пехота – также прекрасное средство для борьбы с артиллерийскими установками противника.

NOD: НАШ ОТВЕТ ЧЕМБЕРЛЕНУ

Ранние атаки

У NOD есть два самых быстрых наземных юнита: Attack Cycle и Attack Buggy. Первый хорош при борьбе с техникой, второй прекрасно косит пехоту. Поэтому полезно смешивать эти юниты и устраивать неожиданные набеги на самой ранней стадии игры. Есть большие шансы быстренько заехать где-нибудь с тыла или фланга на базу противника, пока она не успела обрасти защитными сооружениями. Ну а если встретите достойный отпор, всегда успеете унести ноги.

Артиллерия – царица полей

А не пехота, как традиционно считается. В версии Westwood'а артиллерия очень сильна: стреляет очень точно на огромные расстояния и наносит значительный урон (так что это безобразие Westwood собира-

ется устранить в ближайшем патче, сделав артиллерию менее точной). Артиллерия – ключевое звено при организации наземных атак: разверните 5–6 артиллерийских установок на подступах к вражеской базе и начните ее обстреливать с дальнего расстояния. Результат будет потрясающим. Только не забудьте защитить артиллерию должным образом. Самое опасное – ответный авиаудар противника, так что охраняйте каждую установку 7–10 Rocket Launchers. Ну и, разумеется, держите рядом Tick Tanks и Киборгов, если заявится бронетехника или пехота противника. Кроме того, Tick Tanks и Киборги вам понадобятся, когда вы начнете въезжать во вражескую базу.

Подземные юниты

Артобстрелы очень полезно комбинировать с подземными атаками. Начав обстреливать вражескую базу, вы тем самым выманите из нее основные силы. Вот тут-то и настанет самый подходящий момент неожиданно вылезть прямо в центре базы вашим подземным БТР, набитым инженерами (да и Rocket Launchers с Киборгами сгодятся), при поддержке танков-огнеметчиков. Далее все понятно.

Базы-невидимки

Укрывать свою базу с помощью Stealth-генераторов – отличная идея. Так вы будете держать в секрете свои планы, и врагу останется только догадываться, какой сюрприз вы ему готовите: то ли мощный артобстрел, то ли сокрушительный налет Баньши, то ли...

Ну и, конечно, врагу будет труднее строить собственные планы, не зная расположения ключевых зданий и защитных сооружений вашей базы. Единственный минус – занятие это довольно дорогое и не очень-то надежное: база мгновенно раскрывается, как только возникают перебои с энергией.

Вот на этом и строится тактика борьбы с базами-невидимками: обнаружить и разбить энергетические станции.

Для этой цели подходят любые быстрые юниты, играющие роль камикадзе: направляйте их прямо на вражескую базу (лучше одновременно несколько и с нескольких сторон) и наблюдайте, какие здания они раскроют. Ключевые здания и Power Plants тут же отмечайте с помощью значков waypoints (чтобы не забыть раскрытое местоположение), а затем наносите по ним удары с помощью ионной пушки или кластерных ракет.

Борьба с такими разведчиками-камикадзе – обносить ключевые здания лазерной оградой, тогда они к ним не смогут приблизиться.

При атаках на «невидимые базы» можно применять и лобовую тактику: начните вести принудительный огонь (зажав клавишу **Ctrl**) по подозрительному месту, и если там действительно что-то есть, то оно и покажется.

MVC + Stealth Generator

Постройте Stealth-генератор на панели. Незаметно подведите MCV поближе к вражеской базе. Разверните его и тут же ставьте рядом Stealth Generator; затем наладьте на новом месте массовое производство юнитов.

Если противник не заметил вашего маневра, в дальнейшем его ожидает большой сюрприз: неожиданно появившаяся у него под боком целая армия головорезов.

ХАРВЕСТЕРНАЯ ВОЙНА

Атакуем харвестеры

Если у врага очень сильно защищена база, значит, недостаточно хорошо защищены харвестеры – ведь невозможно успеть везде (если, конечно, враг не сильно обогнал вас в развитии). Так что можно попробовать достать врага здесь.

Если вы играете за GDI, то для быстрого уничтожения харвестера можно применять следующие комбинации: 6 Orca Bombers; 5+ Orca Fighters; 2 Disruptors, переброшенных с помощью Orca Carryalls, или 10 Disc Throwers, переброшенных на Amphibious APC's (только в последнем случае смотрите, чтобы харвестер не подавил пехоту; в случае оной опасности разбегайтесь – клавиша **X**).

Если вы играете за NOD, то лучшая антихарвестерная группа – это 10–20 Rocket Launchers (авиация им не страшна). А если вы всерьез решили разделаться с харвестером, то прихватите штук 10 Киборгов, которые послужат прикрытием, если враг выбежит спасать свои харвестеры. Пехоту Киборги косят отлично, да и технику способны задержать на длительное время.

Защищаем харвестеры

Старайтесь всегда предоставлять своим харвестерам хотя бы минимальную защиту. Чтобы сделать это, выделите несколько юнитов, затем зажмите **Ctrl+Alt** и щелкните **левой кнопкой** мыши по харвестеру. После этого выделенные юниты, как собачки, будут следовать за харвестером и атаковать любого, кто осмелится выстрелить по нему. Если вы играете за GDI, то в качестве охранников удобно брать несколько Pocomax (против пехоты) и несколько Hover MLRS (против бронетехники и авиации). Полезно также использовать «Орка»-истребители: тогда они будут автоматически патрулировать значительное пространство вокруг харвестера и автоматически восстанавливать боекомплект, в нужное время отлетая на базу. Если вы играете за NOD, то в качестве охранников удобно брать дешевую и маневренную комбинацию Buggy + Cycle. Но можно использовать и Stealth Tanks. Это дорогое удовольствие, зато можно устроить врагу сюрприз. Представляете: враг не видит у вашего харвестера никакой защиты, спокойненько посылает туда парочку «Орка»-истребителей, переключает свое внимание на что-нибудь другое, а потом недоумевает, куда же делись его любимцы.

Крадем харвестеры

Если вы играете за NOD, то у вас появляется прекрасная возможность втихую красть харвестеры. Сначала найдите удаленное от базы противника поле, куда наведываются его харвестеры. Желательно, чтобы рядом были склоны гор или деревья, где можно было бы спрятаться. Затем доставьте туда на подземном БТР мутанта-угонщика и спрячьте его за каким-нибудь препятствием. Как только появится вражеский харвестер, угоняйте его на свою базу, разгружайте его там, а затем уничтожайте харвестер, чтобы получить мутанта назад. Можно очень долго повторять эту операцию, пока противник не догадается, куда же исчезают его харвестеры.

Харвестер-камикадзе

Загрузите харвестер ***синим*** тибериумом и направьте его прямиком на базу противника (можно забросить на Carry-all). Припаркуйте его возле ключевых зданий и затем либо ждите, пока глупый противник не уничтожит его, либо сделайте это сами. Синий тибериум взрывоопасен, а потому взрыв будет о-го-го! Но если вы играете за NOD, то у вас есть отличная контртактика – перехватите харвестер с помощью мутанта-угонщика, а затем либо используйте харвестер по назначению, либо переадресуйте его на базу противника.

VISCAROIDS

Синий тибериум обладает высокой радиоактивностью. Любой солдат, попавший на синий тибериум, быстро «загибается», превращаясь в Viscaroid – это как бы инеземная форма жизни. Viscaroid в младенческом возрасте не страшен, но он постепенно растет, как-то незаметно убивая других солдат и «подъедая» здания (при этом вы слышите характерное чавканье), превращаясь во взрослого Вискароида. А вот это уже действительно опасный зверь – жрет здания быстрее, чем вы их ремонтируете. И убить взрослого Вискароида уже не так-то просто: во-первых, он относится к классу летающих юнитов, а, во-вторых, надо сосредоточить на нем одновременно приличную огневую мощь, так как Вискароид самоизлечивается. Например, требуется не менее 4 Rocket Launchers, чтобы уничтожить его – меньшее количество бесполезно, так как Вискароид будет лечиться быстрее, чем вы будете наносить ему урон.

Отсюда мораль: не недооценивайте этих «мошек» и старайтесь подбросить эту «свинью» противнику. Например, можно пожертвовать несколькими легкими пехотинцами (все равно это «пушечное мясо»), направив их умирать на поле с синим тибериум недалеко от базы противника. Глядишь, противник проморгает сей факт, а очухается лишь тогда, когда Вискароиды уже «вгрызутся» в его базу. (Кстати, это удобное время для вашей атаки – противник будет разрываться, не зная, что важнее.) Вискароидов можно также заманивать. Начните стрелять по какой-либо взрослой особи, а затем направьте этот юнит к базе противника. Вискароид увяжется за обидчиком и придет туда, куда вам надо. Скорее всего, юнит вы потеряете, но и врагу «достанется на орехи».

Игорь Савенков

CUTTHROATS

НА БЕРЕГУ

Начальные настройки игры не балуют разнообразием. Нет никаких уровней сложности, специальных навыков и даже выбора нации. Практически можно только задать собственное имя (по умолчанию берется имя из системного реестра Windows), название корабля и год начала игры. От года зависит выбор порта, в котором вы начинаете свою карьеру (Тортуга, Порт-Ройял или Нассау), и ситуация в мире, то есть кто с кем воюет. Можете внимательно прочитать об этой ситуации в окне справа, но особого значения все это не имеет. Играть в начале и конце века несколько сложнее, чем в середине, вот и все.



Начинаете вы всегда на самом слабом корабле с восемью пушками и шестьюдесятью человеками команды (12 моряков, 24 пушкаря и столько же морских пехотинцев). Кроме того, у вас есть немножко боеприпасов и продовольствия да 500 монет. Отправляться в море с такими силами и ресурсами опасно, поэтому придется проделать кое-какие операции в порту. Нажмите в правой части основного экрана кнопку Port Screen и давайте разбираться с этим самым экраном порта.

Большую его часть сейчас занимает информационное окно. В нем описана ситуация в данном порту, кое-какие сообщения и слухи и прочая полезная информация. Пока что ничего интересного там нет, но вот при заходах в другие порты или же при следующем посещении стартового обязательно прочитайте всю имеющуюся информацию.

В правом верхнем углу находится окошко, в котором вам показывают «кино», когда кто-то из подчиненных хочет вам что-то сказать. Рядом с ним имеются три окошка с цифрами, это ваши рейтинги: Fame – престиж, Infamy – отрицательный престиж и количество денег.

В правом нижнем углу находятся кнопки выхода в другие режимы (боя, вороньего гнезда и карты), а над ними иконки, показывающие характеристики данного порта (количество населения, орудий, отношение лично к вам и пр.). Всю остальную часть занимают кнопки, с помощью которых можно посетить все необходимые заведения в порту. Тут есть одна тонкость: на посещение любого объекта тратиться целый день, поэтому, щелкнув на любой кнопке, вы увидите, как уменьшится сумма денег в вашем кошельке. Это значит, что с вас взяли портовые сборы. Вообще-то они невелики (точную сумму можно узнать на основном портовом экране), но и перемещаться туда-сюда без нужды не стоит. В данный момент вам нужно пополнить запасы и команду, для этого нужно посетить три экрана: док (Sheepwright), набор команды (Recruit) и торговля (Trade).

В доке производится ремонт корабля, продажа и покупка оружия и боеприпасов. Первым делом вы попадаете на экран ремонта. Тут все ясно: в центре – изображение вашего корабля, под ним – варианты ремонта. Щелкнув на том или ином варианте, вы тут же увидите, сколько он стоит, а числа слева покажут, сколько суток займет ремонт. Если у вас несколько кораблей, то, щелкая на стрелках возле названия, можно перемещаться между ними.

Ремонтировать нам пока ничего не нужно, так что жмите на кнопку с надписью Buy/Sell. В верхней части слева находятся имеющиеся на продажу корабли, а справа ваш флот. Щелкая на стрелках возле названия кораблей, можно просмотреть все, что тут есть. Ну а ниже находится перечень оружия и боеприпасов: именно их-то и нужно купить для начала. Хотя стрелять в игре можно разными типами боеприпасов, при покупке это не отражено, так что просто купите максимальное количество Ammunition.

Теперь перейдем в экран найма команды. Как вы успели заметить, состоит она из матросов, пушкарей и морской пехоты. На каждую пушку нужно иметь три человека, так что пушкарей у вас сейчас как раз нужное количество. Можно, конечно, нанять несколько про запас, но недостаток в пушкарях бывает крайне редко: убивают их нечасто, к тому же, можно нанять на захваченных судах.

Чаще вы теряете матросов, кроме того, какое-то количество приходится переводить на захваченные корабли. Сейчас у вас восемь матросов – это ровно столько, сколько нужно для управления кораблем этого типа. Наймите еще несколько человек. Потери в морской пехоте бывают в каждом бою, потому этих ребят нужно нанять как можно больше.

Еще на этом экране производится наем офицеров, расскажу, зачем они нужны. Лично вы считаетесь с самого начала игры как бы адмиралом, поэтому нужен кто-то, кто будет непосредственно руководить действиями команды. Вот этим-то и занимаются офицеры. Правда, нельзя назначить одного из них командовать пушкарями, другого – абордажной партией и т. д. Всем этим руководит капитан (первый в списке офицеров), остальные же нужны после того, как вы захватите корабль, или при высадке на берег.

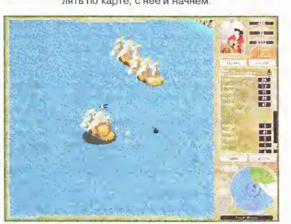
Каждый офицер имеет четыре характеристики (на экране найма они обозначены иконками справа и слева от портрета), и эти характеристики важны не только тогда, когда офицер самостоятельно командует кораблем (это случается, когда у вас несколько кораблей). Например, артиллерийские навыки важны для скорости перезарядки орудий и точности стрельбы, высокий Leadership пригодится в абордажных схватках и пр. Так что к найму офицеров нужно подходить очень ответственно, тем более что уволить их нельзя.

Теперь вам осталось на экране торговли запастись провиантом. Там все предельно ясно, скажу только, что лучше всего запастись всеми видами провизии (солонина, овощи, фрукты и т. п.) и не забыть про напитки. Дело в том, что наличие или отсутствие разнообразного провианта влияет на лояльность команды, а если вы не захватите необходимого количества рома, бунт почти неизбежен. Очень много провианта пока брать с собой не нужно – далеко от базы мы удаляться не будем.

Остальные опции портового экрана мы рассмотрим позднее, а сейчас пора уже покинуть сушу.

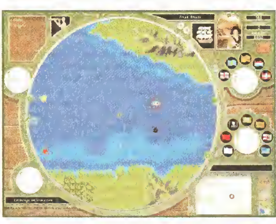
В МОРЕ

Перемещаться по водной глади можно в трех режимах: карты, вида из вороньего гнезда и боевого вида. Как вы понимаете, дальние плавания лучше всего осуществлять по карте, с нее и начнем.



В отличие от аскетической простоты Pirates!, тут у нас имеется множество кнопочек и опций. Вдоль верхней кромки карты идет ряд иконок, с помощью которых можно настроить вид карты, отражаемую на ней информацию. Подведя курсор к любой из них, вы получите всплывающую подсказку, так что подробно описывать эти кнопки я не буду. Скажу только, что при планировании предстоящего плавания стоит включать кнопку «Погода» и смотреть, какие ветры дуют в настоящее время.

Внизу слева находятся изображения государственных флагов, вы можете выбрать любой из них и поднять на своем корабле. Никаких ограничений тут нет, но нужно учитывать ситуацию в мире, отношения между нациями. Как вы понимаете, если вы плаваете под флагом какой-то нации, ее враги будут вас атаковать. Если же вы не несете никакого флага, военные корабли всех наций считают вас пиратом и могут атаковать.



Менять флаги можно не только в режиме карты, но и в режиме вида из вороньего гнезда. Однако имейте в виду: испанцы, однажды увидев вас под флагом враждебного государства, будут упорно преследовать, какие бы флаги вы ни поднимали. Французы и голландцы же могут отстать, если вы поднимете флаг их державы. Ну а англичане в этом вопросе непредсказуемы. В центре нижней кромки экрана имеются пять иконок, с помощью которых можно задать режим оповещения о появляющихся в пределах видимости кораблях (то есть вы говорите своему помощнику: «Разбудить, если...»). Нажав первую кнопку, вы задаете режим оповещения о кораблях, находящихся в десяти милях от вас, вторую – в пяти. При выборе третьей кнопки вам будут сообщать только о более сильном флоте, а третьей – о более слабом. Последняя кнопка предназначена для сообщения об атаке на вас.

Выбор этого режима – дело непростое и зависящее о конкретной ситуации. Скажем, если вы возвращаетесь после жестокой битвы на потрепанном корабле с минимумом команды, вроде бы нужно задать режим оповещения о нападении. На самом деле лучше выбрать режим оповещения о более сильном флоте, поскольку у вас будет возможность попытаться избежать столкновения. Ну а режим оповещения о нападении больше всего подходит, когда вы задумали сухопутную экспедицию и перемещаетесь к месту ее начала. В этом случае вам нужно беречь команду и корабли, так что отвлекаться на морские баталии неразумно.

Сейчас, в начале своей карьеры, выберите режим десяти миль: хотя вас и будут «будить» часто, зато будет время разобраться, кого вы встретили, и принять решение.

Последние пять иконок в нижнем ряду показывают запасы продовольствия на корабле и уровень подготовки команды. Они чисто информационные, так что нажимать на них бесполезно.

С помощью кнопок у правой кромки карты можно изменить масштаб карты, запустить время или поставить игру на паузу, перейти в другие режимы обзора. Кроме того, щелкнув на изображении книги, можно перейти в экран опций.

Теперь посмотрим на саму карту. Ваше местонахождение обозначается красным крестиком, рядом с которым виднеется корабль. Все порты, независимо от их национальной принадлежности и величины, изображены вешками с синим фонариком, а у того порта, в котором вы сейчас находитесь, фонарик зеленый. Если подвести курсор к любому фонарику, появится всплывающая подсказка с названием порта и обозначением его национальной принадлежности. Ну а если нажать при этом **правую кнопку** мыши, выскочит окошко со схематическим описанием порта. Иногда в этом окошке изображены только вопросительные знаки – это означает, что у вас пока нет нужной информации.

В режиме карты почему-то можно перемещаться только между портами, причем по кратчайшему пути. Подведите курсор к любому порту и щелкните **левой кнопкой** мыши – появится тонкая красная линия, указывающая ваш путь. Теперь осталось запустить время, и вы отправитесь в первое плавание.

С ВЕРХУШКИ МАЧТЫ

Рано или поздно вам сообщат о появлении в зоне видимости неизвестного корабля и предложат перейти в режим вида из вороньего гнезда. Нажимайте кнопку Yes, а потом давайте посмотрим, как управлять кораблем в этом режиме.

В центре большого круглого окна находится ваш корабль, а вокруг него все, что видит ваш наблюдатель с мачты. Диаметр окна – десять миль: на таком расстоянии невозможно определить тип и национальную принадлежность корабля, поэтому все суда, находящиеся у края окна, представлены силуэтами. По мере приближения к ним вам сообщат и еще кое-какие сведения: количество кораблей в группе, их тип и какой они несут флаг. При этом национальный флаг появится в левом верхнем окошке, а сигнальный флаг – в нижнем левом.

Вы тоже можете поднять эти флаги; о национальных я уже говорил, теперь расскажу о сигнальных. Первые три носят названия «Сдаться», «Вызвать на бой» и «Никакой пощады», объяснять их смысл, думаю, не нужно. Средний флаг поднимается для того, чтобы выразить согласие с предложением другого корабля. Например, вам предлагают обменяться информацией, вы поднимаете флаг «Согласен», после этого другой корабль ложится в дрейф и вы можете подойти к нему.

Кроме обмена информацией вам могут предложить (и вы можете предложить) поделиться провиантом или попросить сопровождение. Естественно, что за эти действия нужно платить.

Помимо подъема и спуска флагов, на этом экране можно уменьшать и увеличивать площадь парусов. Делается это с помощью стрелочек, расположенных в верхней части экрана рядом с изображением корабля.

Вдоль кромки круглого окна имеется несколько разноцветных перемещающихся стрелок. Коричневая указывает направление движения вашего корабля в данный момент, а синяя – направление на порт назначения (который вы выбрали в режиме карты). Зеленые стрелки указывают на ближайшие к вам порты; подведя к ним курсор, можно узнать расстояние до них. Наконец, желтые стрелки показывают направление на корабли, находящиеся в пределах пятнадцати миль от вас.

Еще у кромки этого окна имеется изображение крылатого дельфинчика – это направление дующего в данный момент ветра (учтите: не куда он дует, а откуда).

В правом нижнем углу находятся три иконки, с помощью которых можно перейти в другие режимы; они доступны в зави-





симости от конкретной ситуации. В боевой режим можно переходить всегда, в портовый – только если вы находитесь на акватории порта, а в режим карты – когда поблизости нет других кораблей.

В боевой режим вы переходите и тогда, если решили атаковать неприятеля или он атакует вас. Подведите курсор к кораблю, на который решили напасть, щелкните мышкой, и после того, как корабли сблизятся, начнется сражение.

СРАЖЕНИЕ

Ну вот и начинается самое интересное в игре – морская битва. Руководить ею – дело непростое, поэтому разберем все подробно.

На этом экране вся информация сосредоточена у правой кромки. Кроме уже знакомого вам окошка мультипликации и рейтингов тут есть большое окно информации о кораблях и командах. По умолчанию в нем выведены все ваши корабли и количество пушек, боеприпасов и команды на каждом. Если кораблей у вас слишком много, можно с помощью кнопки Details оставить в этом окне только их названия и полоску состояния.

Кнопки Ships и Troops служат для управления в режиме атаки на береговые укрепления, так что пока на них можно не обращать внимания. Ну а кнопка Follow (продублированная клавишей **F**) предназначена для центрировании вида на выбранном в данный момент корабле. Несколько ниже находится радарная карта, изображение в которой можно увеличивать и уменьшать, и кнопки перехода в другие режимы.

Хотя управлять движением выбранного вами корабля можно и с клавиатуры, удобнее делать это мышкой. С клавиатуры стоит только менять площадь парусности (клавишами **Page Up** и **Page Down**). Щелкнув мышкой в любом месте основного окна, вы заставите свой корабль двигаться в данном направлении. Имейте в виду: скорость смены курса зависит от количества матросов и подготовленности капитана данного корабля, а скорость передвижения – от количества парусов и направления ветра (оно обозначено на радарной карте крылатым дельфином).

Если вы подведете курсор к неприятельскому кораблю, он примет форму пушечного ядра. Щелкнув **левой кнопкой** мыши, вы заставите своих пушкарей стрелять по врагу. Посмотрите на информационный экран: справа от названия корабля видно изображение его корпуса, разделенное на шесть частей. Каждая из этих частей представляет собой одну из артиллерийских батарей (по три на каждый борт). Если они закрашены зеленым цветом – орудия заряжены и готовы к бою. После выстрела цвет меняется на красный, это значит, что пушкари заняты заряжанием орудий. Потом цвет изменится на желтый – осталось только выкатить пушки на место.

Если у вас не хватает людей для обслуживания всех орудий, часть секторов будет черного цвета, а это значит, что стрелять из этих пушек нельзя. Если же вы израсходуете все боеприпасы, все сектора будут окрашены зеленым, но выстрелить все равно не удастся.

Прежде чем стрелять, нужно решить, чем стрелять и куда стрелять. Щелкнув **правой кнопкой** мыши на своем корабле, вы получите пиктографическое меню со множеством опций. Почему-то большинство из них предназначено для всяких неприятных действий (сдаться, взорвать свой корабль, поджечь или потопить его). Непосредственно к стрельбе относятся только пять правых. Щелкнув на изображении бойца с мушкетом, вы дадите команду стрелять по неприятелю только из ручного оружия (если оно у вас есть). Ну а остальные четыре предназначены для выбора типа боеприпасов. Круглые ядра используются для стрельбы по корпусу вражеского корабля с целью его потопить. Ядрами, соединенными цепью, стреляют по рангоуту и такелажу, чтобы лишить противника возможности маневрировать. Шрапнелью бьют по живой силе врага, а двойные ядра являются неким универсальным зарядом, наносящим повреждения всем сразу.

Теперь щелкните **правой кнопкой** на неприятельском корабле. На появившемся экранчике можно дать команду таранить врага или взять его на абордаж. Тут же можно выбрать режим обстрела: по корпусу, палубам, мачтам или по всему сразу. Надеюсь, понятно, какими зарядами, куда и когда нужно стрелять?

Расскажу об одной неприятной стороне игры: отдав команду стрелять, вы вовсе не можете быть уверены, что тут же будет произведен залп, даже если ваш корабль стоит в удобной для стрельбы позиции. Управляющий кораблем капитан может затеять какие-то непонятные маневры, при этом сам подставиться под огонь неприятеля. Связано это, скорее всего, со слабостью AI, и как с этим бороться – непонятно. Скажу только, что можно предварительно задать своему кораблю режим движения. Для этого нужно щелкнуть **правой кнопкой** мыши на пустом месте и выбрать в появившемся меню соответствующую опцию (стать на якорь, ходить кругами и пр.).

Вся стрельба и хитрые маневры служат только прелюдией к абордажному бою. Для его проведения вам достаточно отдать соответствующую команду, а потом наблюдать за действиями своей команды – поруководить тут вам не дадут. Имейте в виду, что с атакующего корабля на атакованный переходит только абордажная партия (то есть морские пехотинцы). А вот на атакованном корабле в бою участвует вся команда. Поскольку моральное состояние и навыки ваших бойцов влияют на исход битвы в самой малой степени, вам нужно выбить побольше неприятельских людей. Рассчитывать на победу можно, если только на вражеский корабль высаживается не меньше бойцов, чем на нем находится врагов.

Если у вас несколько кораблей, можно использовать всякие хитрые опции, имеющиеся в вызываемом **правой кнопкой** меню. Например, неприятель взял на абордаж ваш корабль и вот-вот захватит его. Дайте команду взорвать свой корабль, и таким образом вы уничтожите или сильно повредите неприятельский. Можно сделать из какого-то своего корабля брандер (корабль-камикадзе) и отправить его охотиться за врагом. А можно и просто дать команду покинуть корабль или потопить его (правда, зачем это нужно, я не знаю).

Во время боя можно перераспределять команду и орудия между кораблями, для этого нужно выбрать один корабль, щелкнуть **правой кнопкой** на другом и дать команду пришвартоваться к нему. После этого появится меню, в котором можно выбрать опцию Secure Ship, а потом перевести все, что нужно, с одного корабля на другой.

После удачного абордажа вам предложат перейти в режим грабежа (если больше неприятельских кораблей нет) или спросят, что делать с захваченным кораб-

лем. Можно перевести часть своих матросов на новый корабль (если у вас есть офицер для командования им и имеется нужное число матросов), а можно просто снять с него ценности. Если вам предстоит еще сражаться, лучше всего просто отцепиться от захваченного корабля и продолжить битву. Хотя корабль и будет считаться неприятельским, никакого влияния на ход боя он не окажет (команды-то на нем почти не осталось). А позднее, покончив со всеми врагами, можно еще раз взять его на абордаж – сопротивления он практически не окажет.



Как действовать на экране грабежа, советовать не буду, там все ясно. Скажу только, что убивать команду и топить корабль вовсе не обязательно.

ОПЯТЬ НА БЕРЕГУ

Надеюсь, что вы уже успешно захватили несколько кораблей, побывали в порту, отремонтировались и пополнили команду. Наверняка вы при этом обратили внимание, что добыча не так велика, как хотелось бы. Денег на захваченных кораблях совсем мало, да и товаров не густо. Даже если приводить корабли в порт и продавать, особо не разбогатеешь. Значит, нужно заниматься не только морским разбоем, но и грабежом приморских поселений. Дело это не такое сложное, как кажется, только нужно предварительно закупить необходимое снаряжение – ведь бросать своих людей в бой с голыми руками не стоит. В наземных сражениях используются мушкеты, пистолеты, гранаты и абордажные сабли. Кроме того, можно включать в состав береговой партии пушки и бочки с порохом. Пушки у вас уже есть, на захваченных кораблях вы наверняка разжились и каким-то количеством остального оружия. Теперь прикупите еще, с тем расчетом, чтобы все ваши морские пехотинцы были чем-то вооружены (лучше всего мушкетами). Только имейте в виду: на каждую выгруженную на берег пушку вам понадобится не менее трех людей, вооружать их чем-либо не нужно. Для атаки населенного пункта нужно проложить к нему курс, а после прибытия в появившемся меню выбрать пункт Land of Beach. Можно атаковать и тот порт, в котором вы в данный момент находитесь, для этого достаточно перейти в боевой вид.

На появившемся экране вам предложат сформировать береговую партию, но не будем торопиться с этим, а проведем для начала разведку. Нажав Cancel (руку с большим пальцем вниз), вы тут же попадете в боевой вид, но на берег никого не высадите. Внимательно осмотрите окрестности города, заметьте, какие там есть укрепления, сколько шатается солдат и т. п. Если поблизости есть вражеские корабли, нужно сперва покончить с ними, иначе вам придется заниматься этим в разгар сражения на берегу и может так получиться, что береговой партии некуда будет возвращаться.

Определившись с неприятельскими силами, можно начать формировать береговую партию. Щелкните на висящей над вашим кораблем картинке (если вам пришлось сражаться с неприятельскими кораблями и такой картинки нет, подведите корабль к берегу в любом месте). Назначьте в береговую партию необходимое число морских пехотинцев и офицеров (последние выбираются индивидуально), добавьте нужное количество оружия и пушек. Порох нужно добавлять, если вы задумаете ломать береговые укрепления минами.

На следующем экране можно распределить бойцов между несколькими партиями и выдать каждой оружие; особого значения разделение на партии не имеет, так что можно сформировать всего одну. Только обязательно выдайте ей все оружие и пушки, иначе они останутся на борту корабля. Береговое сражение представляет собой самую обычную RTS, но есть тут некоторые хитрости. Прежде всего скажу, что противник довольно охотно сдается в плен. Пленных нужно вязать и водить за собой, иначе, как только ваши бойцы отойдут подальше, они опять начнут боевые действия. Каждый пленный закрепляется за кем-то из ваших воинов, естественно, последний уже не может воевать столь же эффективно. Можно отправлять пленных на корабль: для этого нужно выбрать сопровождающего его бойца, щелкнуть на стоящем где-то на берегу сундуке (Treasure Chest) **правой кнопкой** мыши и выбрать соответствующую опцию. Ваш боец тоже отправится на корабль, но можно его опять высадить на берег описанным выше способом.

Как стрелять из пушек по укреплениям, взрывать их, воевать с солдатами, описывать не стану, тут все традиционно. Расскажу о самой приятной части береговых действий – о грабеже. Грабить можно еще до того, как вы перебьете всех защитников города, можно даже вообще не атаковать сам город, а ограничиться разграблением окружающих его ферм. Для этого нужно выбрать кого-то из ваших бойцов, а потом щелкнуть на любом здании. Если в нем есть деньги или драгоценности, появится картинка, на которой покажут, как ценности перемещаются в ваши карманы. Желательно переносить их в сундук на берегу, поскольку ваш боец может погибнуть, а деньги пропадут.

После того как вы разграбите все, что можно, нужно вернуть всю команду на корабль и перейти в портовый экран. Тут вам предложат выкуп за захваченных пленников или появится возможность зачислить их в свою команду. Все зависит от того, кого именно вы захватили: женщин и детей, должностных лиц и солдат или простых крестьян. Больше в этом порту делать нечего, поскольку торговать с вами или ремонтировать ваши корабли жители ограбленного города, естественно, не станут.

ПРОЧИЕ ЗАНЯТИЯ

Итак, я рассказал вам почти обо всех аспектах деятельности пирата, осталось совсем немного. Прежде всего, сюда относятся всякие квестовые элементы, поиски сокровищ, выполнение миссий и т. п. Начинаются все эти приключения с визита к губернатору.

На соответствующем экране все более-менее понятно: разговоры, предложения и пр. К сожалению, то, что говорит вам губернатор, не дублируется титрами, так что приходиться все воспринимать на слух. Но вот все его предложения выводятся отдельной картинкой, на которой можно принять их и отклонить. Впрочем, некоторые действия губернатора не нуждаются в подтверждении, например присвоение вам звания почетного гражданина города.

Как именно разговаривать с губернатором, предлагать ли ему взятки и подарки, решайте сами. Только имейте в виду: если вы, имея всего один корабли и десятка три подручных, будете грубить губернатору большого города, игра на этом может и кончиться. А вот когда за вашей спиной стоит несколько сотен вооруженных до зубов пиратов, вы можете открывать дверь ногой в резиденции любого губернатора.

Выполнение миссий – дело довольно хлопотное, но интересное. В основном все сводится к поиску предметов, перевозке пассажиров, убийству или захвату каких-то личностей. Для последнего вам нужно отправиться в город, где эта личность проживает, и высадить на берег несколько человек. Необходимый вам персонаж будет обведен синим кружком, а при наведении на него курсора появиться табличка с именем.

Еще стоит сказать о сокровищах: кроме их поиска, можно и самому создавать клады. Пригодиться это может для выкупа из неволи после неудачного боя и прочих превратностей пиратской судьбы. Если у вас не окажется в нужный момент несколько сотен монет в заначке, вас попросту вздернут на виселицу.

Напоследок отмечу одну странность игры: в ней можно заходить в любые порты, не важно, дружественные они или враждебные. Почти во всех можно и совершать торговые и прочие операции. Например, можно захватить корабль прямо на акватории порта, потом перейти в портовый режим и этот корабль продать. Только после нападения на сам город торговать с вами не будут.

Владимир Веселов

SHADOW COMPANY

Игра состоит из 9 операций, и за успешное выполнение любой из них вам «отстегивают» некоторое количество зеленых. Каждая миссия, в свою очередь, содержит ряд заданий, причем вам требуется выполнить абсолютно все задания, дабы продвинуться дальше. Деньги расходуются на оплату наемников, покупку нового вооружения и патронов и прочие мелочи. Все вроде бы привычно, как будто старый добрый Jagged Alliance... Но это только так кажется.

Кроме явных несостыковок в стратегической составляющей игры (характеристики бойцов оказывают большое влияние на игровой процесс, присутствует возможность быстро покупать и продавать оружие и патроны, миссии выполняются в строго определенном порядке и т. д.) сильно отличается и тактическая ее часть. Во-первых, действие происходит в реальном времени, так что основной девиз – не тормози! Во-вторых, окружающий вас мир полностью и капитально трехмерен. Несомненно, все это приятно и красиво, но плохая камера сводит на нет любые благие намерения разработчиков. К примеру, если перед вашими воинами находится забор, а за ним стоит враг, то простая задача обстрела сего субъекта сильно усложняется из-за неприятного глюка: при наведении курсора на врага оный курсор будет опознавать лишь загораживающую противника ограду. Таким образом, зачастую дома, деревья, трупы и вещи перекрывают собой друг друга.

Хотя первоначальный замысел авторов сделать управляемые самолеты и вертолеты так и не был воплощен в жизнь, поездить на машинах и поплавать на лодках вам все же удастся. Вот только странноваты в Sinister Games физические модели. К примеру, единственная машина, передвигающаяся быстрее человека, – это джип. А снегоход, например, пешие противники догоняют без всяких проблем. Еще и мало того, что ваши воины сами не могут выбраться из горящей и готовой взорваться машины, так даже с вашей помощью они покидают ее лишь по одному. Так что использование машин в большинстве случаев неоправданно. Что же касается лодок... их придется использовать, и тут вы никуда не денетесь. Основным минусом является невозможность управлять сразу двумя лодками (хотя солдатам вы отдаете приказы передвигаться нажатием на кнопку мыши, машинами вы управляете сами при помощи клавиатуры) и иногда возникающая необходимость перевозить солдат за несколько рейсов, т. к. число посадочных мест ограничено, что очень затягивает игру.

Теперь перейдем непосредственно к управлению. Камера управляется клавишами цифровой клавиатуры (вы быстро привыкнете, и если бы не вышеописанный глюк, все было бы хорошо), машины и лодки – курсорными клавишами. Чтобы приказать бойцу перейти на новое место, один раз щелкните на точке назначения. Двойной щелчок – отдача приказа передвигаться бегом. Клавиши **S**, **C** и **P** приказывают выбранным солдатам встать, присесть и лечь соответственно.

Если вы наведете курсор на врага, то он автоматически примет форму прицела. Красный прицел – цель в зоне поражения либо близка к ней. Серый – для поражения требуется подойти. Если вы при этом дадите приказ атаковать, то выбранные солдаты сами подбегут на удобное для атаки расстояние. Зажав клавишу **Shift**, вы можете обстреливать любую выбранную точку (**левая кнопка** мыши) либо кидать гранаты (**правая кнопка**). И, наконец, клавиша **O** переводит воинов в режим «Overwatch» – режим круговой обороны.

Радар показывает врагов (красные кружки), ваших солдат (зеленые), мирных жителей (синие) и полицейских (серые) и может работать в двух режимах: дальнего и ближнего обзора. Красные или серые расходящиеся круги свидетельствуют о том, что в обозначенном ими месте вы должны выполнить какое либо задание. Обозначается и то место, в котором после выполнения миссии вас заберет вертолет. Чтобы вызвать его, во-первых, соберите всех наемников в точке посадки, а во-вторых, щелкните кнопкой мыши на появившейся на изображении всех персонажей дымовой шашке.



Персонаж, управляющий машиной, может покинуть ее только в том случае, если вы щелкнете на изображении руля на картинке с его лицом и затем укажете место высадки.

ОТРЯД

Каждый из воинов обладает набором характеристик, и хотя в JA было сделано нечто подобное, в Shadow Company использование каждого бойца по назначению намного важнее. Если вы дадите профессионалу в обращении с пистолетами автомат или чего-нибудь еще потяжелее, то получите совершенно бесполезного бойца, тратящего в бешеном темпе патроны и при этом не способного поразить ни одного противника. Каждый солдат хорош в чем-то одном, универсальных воинов просто не бывает! И научить кого-то пользоваться оружием, которым он пользоваться не умеет, практически невозможно. Практически. Единственное исключение тут – коммандос Джон, изначально весьма посредственно пользующийся штурмовым оружием, но вот его-то как раз надо обучить стрелять из дробовика. Единственная причина, по которой это приходится делать, – острая нехватка людей и денег в начале кампании. А ощутимые результаты его тренировок вы заметите лишь в пятой-шестой миссии. Поэтому набирать команду, мысля «он требует большую зарплату, значит, он круче» ни в коем случае нельзя. Всегда сначала ознакомьтесь с характеристиками кандидатов и выберите действительного того, кто вам нужен. А вообще с наймом дополнительных сотрудников лучше повременить до пятой-шестой миссии.

Теперь поговорим о том, какую лучше всего составить команду и как вооружить ее. Естественно, все указанные профессии условны.

Врач (работает с первой миссии), вооружение – пистолет, главный показатель – Medic.

Коммандос (работает с первой миссии), главные показатели – Stealth, Infiltration, Assault Weapons, Melee Weapons. Вооружение – нож и дробовик.

Автоматчик (работает с первой миссии), главные показатели – Assault Weapons, Grenades. Вооружение – автомат и гранаты (frag grenades).

Подрывник (примерно с пятой миссии). Главный параметр – Demolitions. Необходимость в этом парне спорна, но на пятой миссии он – лучшее, что вы можете себе позволить. Основная его задача – таскать на себе взрывчатку, резервные патроны для автоматчиков, аптечки; устанавливать бомбы, заманивать врагов в засаду, а при необходимости – помогать огнем из пистолета.

Второй автоматчик-снайпер (примерно с седьмой миссии), главные показатели – Assault Weapons, Sniper. Ему лучше выдать лучший автомат калибра 7,62 мм и снайперскую винтовку с пятью дополнительными патронами.

Гранатометчик (с восьмой-девятой миссии), главный показатель – Heavy Weapons. Сорокамиллиметровый гранатомет и полный вещмешок патронов позволит этому бойцу оперативно разносить в клочья скопления врагов.

УМЕНИЯ

«Ролевой элемент», о котором так громко кричали производители, заключа-



ется, естественно, не в том, что вам будет предложено отыграть благородного воина или коварного наемника, а в том, что умения всех ваших подчиненных выражены набором параметров, которые со временем еще и увеличиваются. Естественно, что боец увеличивает навыки лишь в тех областях, в которых ему приходится работать на поле боя.

Каждый наемник обладает следующим набором навыков:

Handguns – стрельба из пистолетов;

SMG – стрельба из пистолетов-пулеметов;

Assault Weapons – стрельба из винтовок и автоматов;

Sniper – стрельба из снайперского оружия;

Melee Weapons – умение воевать в ближнем бою;

Heavy Weapons – стрельба из гранатометов;

Grenades – умение метать гранаты;

Perception – умение своевременно заметить противника;

Stealth – умение тихо передвигаться;

Infiltration – умение незаметно передвигаться;

Demolition – умение закладывать бомбы;

Medic – умение лечить.

Если умение пользоваться каким-либо огнестрельным оружием более 70%, дальность поражения увеличивается. Аналогично, если умение ниже 30%, то расстояние, на котором вы можете попасть в цель, уменьшается.

Demolition определяет силу взрыва бомб, закладываемых персонажем.

Отличие Stealth от Infiltration заключается в том, что первое умение определяет, как тихо передвигатся персонаж, а второе – насколько легко или сложно его заметить. Применение специальных защитных комбинезонов (ночью – Night Ops, в снегах – Arctic) понижает вероятность обнаружения героя противником.

ТАКТИКА

Выбор тактики зависит прежде всего от вашего желания играть (а не проходить игру) и от количества свободного времени. Если и того, и другого много, то миссии вполне можно проходить очень красиво, тихо и незаметно снимая вражеских часовых, пользуясь в случае необходимости дымовыми завесами и вообще изображая из себя подразделения ниндзя. В отличие от многих других игр, здесь это вполне возможно. Если вы спокойно решили провести за игрой часок и в тихом темпе проходить ее месяц, то вы можете выполнить все задания, ни разу не воспользовавшись аптечками! Но разве это игра? Это получается какой-то симулятор для тренировки спецназа!

Совсем другое дело, когда время поджимает и нет никакого желания по пять минут подбираться за спину к каждому противнику, чтобы, не дай Бог, он не заметил вашего бойца и не поднял тревогу. Тогда вам стоит больше доверять «Калашникову», чем бесшумной «беретте». Но даже тогда стоит иногда применять некоторые тактические маневры – как честные, так и не очень. Успешное их применение может сэкономить много здоровья вашим бойцам и еще больше нервов вам.

Маневр номер один: засада за твердым укрытием. Если вашей задачей является уничтожение всех врагов на их базе и у вас есть возможность, тихо подобравшись, затаиться за каким-нибудь сараем, сделайте этого и переведите бойцов в режим «Overwatch» клавишей **O**. Затем либо выгляните из-за угла одним из солдат, либо выстрелите в воздух, либо дождитесь, пока мимо пройдет кто-нибудь, и обстреляйте его – одним словом, произведите шум. Враги будут вынуждены обежать сарай, чтобы сразиться с вами, то есть они гарантировано окажутся на близком расстоянии. А дробовик при стрельбе почти в упор – очень мощное оружие.

Маневр номер два: засада в открытой местности. Допустим, на ваших глазах по дороге мимо протопал патруль боевиков, которых просто необходимо «мочить хоть в сортире», как говорил один известный человек. Выдвигаем отряд вперед, приказываем всем залечь (**P**) и ждем противника. НЕ включаем режим «Overwatch». При приближении врагов жмем великую комбинацию: **C**, а затем **O**. Хорошо еще перед этим кинуть гранату, но и без этого будет неплохо. Смысл в том, что заметить ваших бойцов было достаточно сложно, и, неожиданно вскочив, они получают возможность вести бой на близком расстоянии, что очень и очень выгодно (хотя бы потому, что враги почти никогда не ходят с пистолетам, редко – с пистолетами-пулеметами, а предпочитают автоматы, в частности – дальнобойный «Калашников»).

Маневр номер три: использование высоты. Заберитесь на достаточно высокий холм и прикажите вашим бойцам залечь и перейти в режим «Overwatch». Поскольку враги вынуждены забираться на холм, они получают пулю в лоб прежде, чем могут даже достать свое оружие. Ну и вражеские гранаты не долетают, в то время как вам свои очень удобно бросать.

Еще о пользе гранат: с их помощью очень легко снимаются вражеские автоматчики на наблюдательных вышках и заборах. Это очень полезно, ибо помогает избежать ненужных жертв.

Теперь перейдем к тому самому нечестному приему. В некоторых случаях, когда вы приказываете достаточно большой группе двигаться к зданию (а особенно, когда вокруг очень мало свободного места), наемники начинают толпиться и одни подсаживают других и помогают им забраться на препятствие (а точнее, просто выпихивают их наверх). А иногда очень полезно оказаться на крыше какого-либо здания.

Еще один не совсем честный способ сэкономить немного денег в первых миссиях. Как известно, каждую аптечку можно применять по пять раз. Если вы используете ее полностью, она исчезает. Но если в ней останется хоть немного лекарств, то к началу следующей миссии она вновь будет полностью забита медикаментами. То же самое происходит с оружием (оно бесплатно перезаряжается).

ОРУЖИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

Каждый вид оружия определяется тремя параметрами: силой атаки (A), дальностью (R) и скорострельностью (D). Все оружие выполнено в добрых американских традициях: все, сделанное в США, лучшее;

немного уступают ему немецкие и английские виды вооружения; а советское вооружение, понятно, слабо котируется и используется исключительно в первых миссиях. Надоело.

Автоматы в игре делятся на те, которые используют патроны калибра 7,62 мм, и те, которые предпочитают потреблять 5,56 мм. Поэтому и целесообразно ближе к концу игры использовать двух автоматчиков: они не



будут мешать друг другу и будут рационально использовать все найденные на поле боя патроны. Для пистолетов и пистолетов-пулеметов наиболее распространенный стандарт – 9 мм. Герои, вооруженные таким оружием, скорее всего вообще не столкнутся с проблемой нехватки патронов. А вот дробовикам (наиболее удобное оружие в бою на короткой дистанции) не повезло. Враги практически не используют их (только в первых двух-трех миссиях), так что все патроны вам придется таскать с собой.

Сорокамиллиметровый гранатомет является лучшим видом тяжелого вооружения. Шестидесятимиллиметровая ракетная установка, конечно, мощнее, но – увы – она одноразова и не достойна того, чтобы таскать ее на себе в миссии. Сам же сорокамиллиметровый гранатомет в магазине купить практически нереально, поэтому не забудьте прихватить его в шестой миссии.

Снайперских винтовок вам может встретиться достаточно много. Вот только с патронами для них будет вечная беда – максимум в один слот влезает пять пуль, да и те найти нелегко.

Теперь перейдем к броне. Постепенно, от миссии к миссии, вам будут становится доступными все более совершенные виды бронежилетов, но количество передовых образцов в магазине почти всегда будет уступать количеству ваших солдат. Вот тут и возникает вопрос – кому выдавать лучшую броню. Как ни странно, но самые невезучие персонажи – это врач и подрывник, вооруженные пистолетами. Дело в том, что если вы отдаете всему отряду приказ атаковать врага, то каждый солдат подойдет на расстояние, с которого он сможет успешно обстреливать противника. А пистолеты и пистолеты-пулеметы действуют практически при стрельбе в упор. Так что эти двое окажутся в первых рядах и будут наиболее страдать от вражеского огня.

Пластическая взрывчатка С4 обладает колоссальной разрушительной силой и срабатывает через полминуты после установки. Разрывные гранаты в основном применяются для уничтожения скопления противника, а дымовые шашки создают очень хороший столб дыма, который может помочь скрыть ваши передвижения и незаметно подкрасться к противнику.

КАМПАНИЯ

Ниже приведено полное прохождение всех миссий игры. Для тех же, кто хочет на этом остановиться и проходить всю игру сам, дам лишь заключительный совет: копите деньги в начале, чтобы можно было собрать большую и лучше вооруженную команду в конце игры. Всегда таскайте с собой две-три аптечки и вытаскивайте из миссий всю пластическую взрывчатку, которую сможете унести. Удачи!

МИССИЯ 1: Left for Dead

Сразу советую ознакомиться с характеристиками бойцов вашего отряда. Стоит обратить внимание на то, что Джек – врач, Джон – коммандос, способный бесшумно подобраться к врагу и перерезать ему горло, а Льюис – автоматчик, также очень неплохо пользующийся гранатами. Из оружия Джеку стоит выдать пистолет-пулемет (или оставить его с пистолетом), Джону – дробовик, а Льюису – автомат АК-47 (легендарный «Калашников»).

Ваша первая задача – убить всю охрану лагеря. Первого часового снять не составит труда, далее аккуратно обойдите лагерь по кругу и, стараясь вызывать поменьше шуму, разберитесь с остальными повстанцами. Последних конкурентов – двоих солдат, стоящих рядом, – можно, не особо заботясь о производимом шуме, пристрелить. Возьмите рядом с одной из палаток аптечку, а затем двигайтесь на север и затаитесь неподалеку от дороги в ожидании патруля. В идеале можно бросить врагам под ноги гранату и решить этим все проблемы быстро, но это проходит далеко не всегда. После перестрелки не забудьте подлечиться.

На западе нужно уничтожить комплекс ПВО. Задача сильно упрощается, если вы выманили одного из солдат и он принес вам дымовую гранату. Если же ее нет, то аккуратно подбирайтесь и по очереди расстреливайте часовых, благо что они все глухие. После этого взорвите ракетные установки гранатой и отправляйтесь на северо-восток карты зачищать еще один палаточный городок. Снять пехотинцев у костра проще всего гранатой, подобравшись к ним по берегу реки. Задание выполнено, вызывайте вертолет!

МИССИЯ 2: Breakout

Миссию советую проходить той же командой. При подготовке снаряжения можете рассчитывать на нахождение двух пухлых аптечек в середине миссии и практически полное отсутствие патронов для «Калашникова».

От места старта идите в деревушку, на карте обозначенную тучей синих кружков. Там поговорите с аборигенами, и они посоветуют вам воспользоваться лодками у причала на севере. Отправляйтесь туда, выберите любую моторку и плывите на северо-восток. Этим транспортным средством вы будете пользоваться, чтобы избежать ненужных переходов по очень хорошо охраняемым мостам и дорогам.

Вам нужно убить всех охранников первого лагеря. Зайдите на него с северо-запада, затем оставьте Джека и Льюиса где-нибудь на холме в режиме «Overwatch», а Джоном выманивайте на них противников. Вернитесь в лодку, переплывите реку и двигайтесь к складу боеприпасов. Если у вас нет ножниц для перерезания проволоки, то можно забор подорвать. А можно поступить и того проще, немного подразнив охранников внутри и вынудив их бросить гранаты в вас (лимонки не перелетят через проволочный забор и взорвутся внутри, полностью уничтожив и повстанцев, и ограждение). Внутри возьмите улучшенный дробовик и бомбы с часовым механизмом.

Теперь ваш путь лежит на запад. Завод очень хорошо охраняется – придется поработать. Для начала расположите всех ваших солдат на холме с северо-востока от входа внутрь огражденной территории. Теперь убейте двоих снайперов у ворот и одного в северо-восточном углу при помощи гранат. Спускайтесь и проходите через небольшую дверцу внутрь. Зачистите территорию и подложите бомбы под восточные баки и на баржу. Затем возвращайтесь к лодке и плывите на северо-запад, к нефтяной вышке. Там убейте всех врагов и отправляйтесь к месту посадки вертолета.

МИССИЯ 3: Tourists

Для этой миссии вам выдадут несколько комплектов гражданской одежды. Наденьте ее на своих воинов и складируйте все оружие в сумки – ваш вид не должен вызывать подозрения! Патронами можете особо не запасаться, да и пары аптечек, скорее всего, хватит. А вот ножницы для резки проволоки лучше взять.

Для начала нужно посетить двор церкви и там поговорить с человеком. Он попросит освободить его отца из тюрьмы. Отправляйтесь туда и, когда дойдете до шлагбаума, поверните направо и заберитесь на холм. Если прорезать забор и попытаться спасти заключенного, враги все равно поднимут тревогу, а вы вдобавок окажетесь с неготовым оружием в центре их базы. Так что лучше открыть огонь первому. Набеги врагов через некоторое время закончатся, и вы получите возможность сделать то, за чем вы сюда явились. Напоследок подорвите здание, рядом с которым сушится белье. Затем сопроводите экс-заключенного до его дома. Учтите: все встречные полицейские будут нападать на вас.

Спасенный узник выдаст два задания: взорвать здание на базе, с которой вы его вытащили (уже выполнено), и отвезти гру-

зовик с боеприпасами со склада на аэродром. Склад охраняется слабо, грузовик вы захватите без проблем (а заодно и некоторое количество оружия и патронов), да и с аэродромом у вас проблем не будет. Естественно, сначала нужно пехотой расчистить путь, а уж потом проводить грузовик.

МИССИЯ 4: Red Zhyrinovsky

У, га-а-а-ады! Мало того, что ОНИ унизили легендарный «Калашников», так еще посмотрите, какие ОНИ пропагандируют методы борьбы с продажей российского вооружения! Делать конкурентоспособный товар для них, видите ли, слишком сложно. Уж проще взорвать наш. Гады, гады...

Но хватит эмоций. Ваша задача в этой миссии – потопить подводную лодку класса «Альфа» «Жириновский». А заодно спасти из тюрьмы английского шпиона и сфотографировать русский ядерный объект. Запасите побольше патронов для дробовика – их в миссии нет вообще. Зато патронов для «Калаша» будет выше крыши. Обязательно возьмите взрывчатку и присланный фотоаппарат.

На ядерный объект проникать лучше всего с севера. Прорежьте проволочное ограждение и остановитесь около бетонного забора, затем аккуратно подойдите к северному его углу и парой гранат снимите всю охрану у ворот, а самое главное – автоматчика наверху. Когда завоет сирена, на вас кинется достаточно большая толпа. Старайтесь большинство врагов отстрелять из снайперской винтовки и следите, чтобы у ваших солдат не кончались патроны. Затем заходите внутрь и фотографируйте ящики и само здание ядерного центра (выглядит как сарай, а вообще это и есть сарай). Далее ваш путь лежит на восток, к пирсу, у которого «запаркован» «Жириновский». Подложите ему на корму бомбу и отойдите подальше. Титановый корпус не выдержит такого потрясения, и подлодка развалится на несколько кусков. (Я вижу единственное объяснение настолько странному поведению «Альфы»: видимо, это была не она, а ее картонный макет). Теперь ваша цель – снова прорезать забор и попасть во двор с серпом и молотом. Там и бегите к вашей финальной цели: к загону для английских шпионов. Освободив парня, вновь прорежьте проволочное ограждение и уходите на север, к скрытому в снегах домику.



МИССИЯ 5: Cash Crop

Миссия очень простая, поэтому дам лишь несколько советов. Чтобы попасть на основной остров, плывите на север, при этом мелкий, а затем и чуть более крупный островки обогните слева, после чего поверните направо и максимально приблизьтесь к обозначенной на карте вилле. В этом районе есть опасность сесть на мель, поэтому будьте осторожны. Когда все ваши бойцы высадятся, штурмуйте виллу – там надо убить человека в костюме. Если он спрячется за бетонным забором, просто киньте в забор пару гранат. Затем в вертолетном ангаре разживитесь взрывчаткой и ею заминируйте завод по производству колы (южное здание рядом с рекой) и два хранилища наркотиков. Теперь осталось убить наркобарона на яхте (подплывите на моторке и за несколько заходов перестреляйте всех на борту) и захватить маяк (лучше всего высаживаться в северной части островка).



МИССИЯ 6: Deja vu

Две взрывчатки C4 для выполнения миссии будут очень полезны. Также стоит позаботиться о дополнительной аптечке.

Вы снова действуете в России на старой знакомой базе. Выданные вам снегоходы могут сгодиться только для одной цели: для заманивания врагов на скрытых где-нибудь в сугробе ваших бойцов. В целом же это ненадежные, медлительные и крайне взрывоопасные машины. Пользоваться ими или нет – выбор за вами. Но в любом случае вам нужно добраться до русской базы и забраться в нее тем же способом, что и в прошлый раз. Только теперь сарай, который вы фотографировали пару миссий назад, открыт, и в него можно проникнуть. Впрочем, не стоит торопиться делать это: внутри стоит самонаводящийся пулемет. Поэтому подрывник должен быстро забежать внутрь, спрятаться за ящиками, не спеша установить бомбу и смотаться. После взрыва внутри можно будет забрать настолько необходимую бочку с радиоактивными материалами и сорокамиллиметровый гранатомет с патронами. Затем, не выходя за бетонное ограждение, заминируйте оставшееся здание (склад оружия) и спокойно отправляйтесь к центру связи (рядом с серпом и молотом). Загляните со стороны этого великого символа советской эпохи, и вы увидите уходящую наверх лестницу. Кто-нибудь с ножом в зубах и «жучком» в кармане должен забраться наверх, перегрызть горло снайперу и присобачить «жучок» (по виду и размеру похож на чемодан) к антенне. Все, с базы можно уходить, на ней работа закончена. Уйдите как можно севернее, идите на восток до упора и далее отправляйтесь на юг. Такой маневр позволит вам встретиться с минимумом охранников по пути к финальной цели – толпе врагов, которую необходимо целиком и полностью уничтожить. Как это сделать, решайте сами. Но учтите: после первого же выстрела половина всех солдат побежит ловить вас, а вооружены они очень даже неплохо. Тем не менее, если все ваши солдаты здоровы, то вы побе-

дите и на ровном поле. Вторую половину солдат убить проще, если использовать в качестве прикрытия дом. Когда задание будет выполнено, разживитесь спрятанной в одной из палаток аптечкой, погрузитесь в бронемашину и отправляйтесь в путь до северо-западного угла карты.

МИССИЯ 7: Evolution

Уже с этой миссии лучше увеличить число наемников в команде до пяти. Второй автоматчик здесь будет как нельзя кстати. Из вещей вам попадется две аптечки и некоторое количество патронов 5,56 и 7,62 мм. Так что лучше перед отправкой сделать запасы даже большие, чем обычно. Зато можно сэкономить на взрывчатке (вообще не нужна) и кусачках для проволоки.

Сама миссия проходится в два этапа. Первый – зачистка того острова, на котором вас высадили. На севере и на северо-западе расположены базы врага, которые надо уничтожить. На одной из них за забором из колючей проволоки вы и найдете первую аптечку. Затем садитесь в лодку у причала в центре. Начинается весьма сложная часть операции. Дело в том, что по пути (а плыть надо на север, а затем на запад вплоть до базы, обнесенной добротным бетонным забором) вас будут постоянно обстреливать. Поэтому, во-первых, сажаем в лодку автоматчиков; во-вторых, переводим их в режим «Overwatch»; и в-третьих, убеждаемся, что после рейса у них еще останутся патроны для дальнейшей битвы (то есть при отплытии из боезапас должен составлять полторы-две сотни как минимум). Если нет, то лучше на их место посадить кого-нибудь другого. Как я уже говорил, автоматчики потом будут нужны как воздух.



Базу вы можете штурмовать двумя способами: напрямую через ворота и с тыла через канализацию. Штурм через канализацию не избавляет вас от необходимости впоследствии биться с охраной ворот, так что лучше сразу пойти напрямик. Обязательно пользуйтесь гранатами: пара удачных взрывов, и от всего вражеского отряда останутся жалкие воспоминания.

Первое, что нужно сделать на базе, – это забрать контейнер рядом с домиком у входа (неподалеку от грузовика). Второе – освободить человека из клетки. Третье – самое сложное. Найдите загон с обезьянами. Расположите всех людей около него, убедитесь, что у каждого есть хоть что-нибудь стреляющее, включите режим «Overwatch» и недавно спасенным экс-заключенным откройте ворота. Мартышки способны здорово потрепать вам нервы. А вернуть утраченное в бою здоровье поможет еще одна аптечка, запрятанная неподалеку.



Наш новый знакомый должен отработать свое спасение. Так что пусть он подберет одну зверюшку и тихим ходом тащит ее на юг в деревню. Остальные должны сопровождать его и помогать отбиваться от назойливых солдат врага.

МИССИЯ 8: Crossroads

Еще более сложная миссия. С патронами для автоматов проблем не будет, а вот аптечки в большом количестве и одну пластическую взрывчатку придется взять с собой. Лучше бы, конечно, вооружить одного бойца гранатометом, но с ним связана одна большая проблема. Дело в том, что при штурме вражеской базы некоторые противники, услышав взрывы сорокамиллиметровых гранат, предпочитают убраться прочь, а не бежать на шум сраженья. И ваша задача – никого не выпускать живым – становится на порядок сложнее.

Для начала вам нужно будет зачистить от всего живого лагерь повстанцев (не забудьте прихватить в нем крутую снайперскую винтовку). Внимательно осмотрите соседние холмы на предмет наличия в них спрятавшихся врагов, а затем двигайтесь на запад к мосту. Скорее всего, именно там вы встретитесь с последними повстанцами, то есть именно там, на достаточно большом расстоянии от их лагеря, эта часть задания завершится. Вот при переходе через мост гранатомет бы очень пригодился, но увы, увы... Так что переведите всех солдат в режим «Overwatch», а снайпером аккуратно снимите пару-тройку солдат. Оставшихся противников, прибежавших на шум битвы, быстро убьют. Идите к базе, но учтите – если заметите на радаре врага, то его обязательно надо убить!

База штурмуется так: с каждой стороны от ворот ставите солдат с мощным вооружением, а одним демонстративно забегаете внутрь и быстро сматываетесь. Не выдержавшие такого оскорбления враги попадутся в вашу засаду. О снайперах наверху особо не беспокойтесь – их уничтожение не входит в вашу задачу. В идеале после зачистки базы вам должны засчитать еще одну миссию (перестрелять всех Tetsu-Yama). Если этого не произошло, обойдите базу снаружи по периметру, старательно убивая всех, кто попадется по пути.

Ну а потом подложите взрывчатку между грузовиками (или закидайте их гранатами) и подберите в центре базы контейнер. Ведите своих бойцов в зону выхода, они отлично поработали.

МИССИЯ 9: Judas

Это последняя миссия, так что можете с чистой душой потратить все деньги и нанять максимально возможное количество воинов. Само собой, понадобится немалый запас аптечек и патронов, а также четыре-пять пластиковых бомб (если столько на складе нет, то хотя бы прихватите побольше гранат).

Вся миссия – это, по сути дела, одна большая заварушка. Когда можете, устраивайте засады и заманивайте в них солдат противника. Если наступило кратковременное затишье –отведите раненых и полечите их.

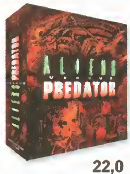
С точки старта вам нужно пройти по мосту на север, а затем двигаться на запад, пока не увидите официальный вход на территорию противника (табличка с надписью «Wild Life»). Свернув шеи всем, кто попытается вас остановить, заходите внутрь и идите на запад. Вообще вам нужно пробраться до электростанции на холме. Но делать это надо осторожно – если идти по дороге, вы можете нарваться на минное поле (оно находится между двумя рядами знаков с вполне логичными надписями и картинками). Обойдя его, прижмитесь к краю карты и идите на север. Взорвите электростанцию и топайте к ближайшему входу на базу. Тут вам предстоит очень серьезное сражение – враг стянет на оборону ворот половину охраны изнутри и практически всех снаружи. Уверен, вы не пожалеете, что потратили деньги на хорошего гранатометчика. Затем заходите внутрь. Оставшиеся там враги уже ничего не смогут вам противопоставить. Пристрелите босса (само собой, ничего сложного в этом нет) и, подложив взрывчатку подо все здания и забрав его тело, топайте на восток к месту эвакуации.

Поздравляю вас, мир в очередной раз спасен. Самое время залечь на дно... Пока вновь не придется громить всех и вся.

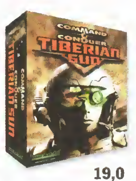
Сергей Пуриков



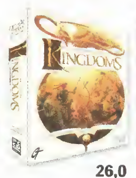
22,0



22,0



19,0



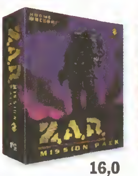
26,0



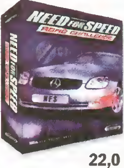
22,0



18,0



16,0



22,0


27,0


27,0



ИГРОМАНИЯ

Любимые игры с доставкой на дом!

Все цены на игры указаны в условных единицах (Box/Jewel). Полный ассортимент вы можете узнать позвонив по тел. (095) **274-9059**, **274-9293.**

Цены указаны без учета стоимости доставки!



18,0



18,0

Наименование игры	Цена (Box/Jewel)
Age of Empires	16,0/-
Aliens vs. Predator	22,0/-
Command & Conquer: Tiberian Sun	19,0/-
Dungeon Keeper 2	22,0/-
Jagged Alliance 2. Агония Власти	12,0/5,0
Need for speed 4	22,0/-
Parkan (версия 3Dfx)	6,5/-
Remember Tomorrow	13,0/-
SimCity 3000. Русская версия	15,0/-
System Shock 2	22,0/-
Total Annihilation: Kingdoms	26,0/-
X-Files	35,0/-
Z.A.R.	18/-
Z.A.R. Mission Pack	16/-
Алиса в стране Чудес	13,0/-
Аллоды 2. Повелитель душ	28,0/-
Ацтеки	16,0/5,0
Башня знаний 2. Остров драконов	15,0/-
Братья пилоты. Дело о серийном маньяке	12,0/-
В поисках утраченных слов	16,0/-
Вангеры	13,0/-
Война и мир	16,0/2,5
Волшебные игрушки	16,0/-

Наименование игры	Цена (Box/Jewel)
Герои меча и магии III	12,0/3,5
Громада	-/3,5
ГЭГ	18,0/2,0
ГЭГ +/ Гарри в отпуске.	18,0/2,0
Дальнобойщики. Путь к победе	22,0/-
Дача кота Леопольда	16,0/-
Диггер 2000	14,5/-
Князь: Легенды лесной страны	8,0/2,6
Морские Легенды	8,8/-
Не тормози!	22,0/2,5
Незнайкина грамота	11,0/-
Петька и ВИЧ 2: Судный день	9,0/4,0
Петька и ВИЧ спасают галактику	12,0/7,0
Провинциальный игрок	8,0/5,0
Розовая пантера. Подарочный вариант	47,0/-
Розовая Пантера. ПРАВО НА РИСК	27,0/-
Розовая Пантера. Фокус-Покус	27,0/-
Шахматы в сказках	8,0/-
Шестое измерение	6,5/-
Шизариум	16,0/-
Ярость. Восстание на Кронусе	20,0/2,5

African Safari

Войдите в 3D-режим и введите:
Spawnall – создать выводок животных;
Vulture – режим полета;
Hugeguns – бесконечный боезапас,
Hgwells – сделать охотников невидимыми;
Flagall – пометить всех животных, лицензии на отстрел которых у вас нет;
Gps – пометить позицию игрока;
Xray – увидеть заповедные зоны;
license1 – получить лицензию (Eland);
license2 – получить лицензию (Zebra);
license3 – получить лицензию (Elephant);
license4 – получить лицензию (Kudu).

Army Men: Toys in Space

Вот уж чем славился сериал Army Men, так это огромным количеством читов. Внимайте очередную пачку.

Во время игры нажмите Backspace и введите «!throw me a frickin bone here», дабы врубить режим чит-кодов. Снова бейте по Backspace и вводите нижеприведенное:

!captain scarlet – режим Бога;
!full monty – режим Бога плюс предметы;
!stay frosty – дает герою защитное поле;
!henry – дает 30 Insecticide Spray;
!harsh language – дает 20 Fly Swatters;
!here's a lockpick... – дает бесконечный Flame Napalm;
!mib – дает Laser Rifle;
!this one goes to eleven – дает 3 Napalm Strikes;
!scotty – дает 3 SpaceMen Renforcements;
!hey stifler – дает бесконечный Glue;
!one time... – дает 3 Baseballs;
!spiny norman – дает 3 HammerMines;
!let me down – убавляет здоровье почти до нуля;
!pump me up – дает Steriods Boost;
!rate me – показывает FPS (кадры в секунду);
!roody-pooh – дает бесконечно Air Attacks;
!the meek – проиграть сценарий;
!cut to the chase – выиграть сценарий;
!halloween – превращает противника в отряды зомби;
!time for bed – проиграть сценарий;
!mona lisa – дает предмет, выбранный случайным образом;
!florence – дает бесконечный MediKit;
!johnny ricco – дает 3 Paratroopers;
!peep show – дает 3 Recons;
!heavenly glory – дает 3 AirStrikes;
!yippee!!! – дает Sniper Rifle;
!penny – дает бесконечно M80's;
!hey dante – дает бесконечно Aerosol;
!the sun – дает бесконечно Magnifying Glass;
!whistle and flute – дает Flak-Jacket;
!i woke up this morning – дает 9 Blue Disguise;
!no sunblock – дает 9 Tan Disguise;
!incognito – дает 9 Grey Disguise;
!i got two words for ya... – дает Mine-Sweeper;
!haunt haunt haunt! – дает 10 Explosives;
!sprinkles – дает 30 Mines;
!i like to keep this handy – дает бесконечную Bazooka;
!patty melt – дает бесконечно Flame-Thrower;
!you want some – дает бесконечно Grenades;
!disco inferno – зажигает героя, но не убивает его;
!disco is dead – тушит огонь на герое,
!no one expects – вызывает много-много врагов;
!italian job – вызывает мощный взрыв с эпицентром на герое;
!its dark – враги невидимы на мини-карте;
!door – телепортирует героя туда, куда указывает курсор;
!there is no spoon – показывает всех врагов на карте;
!hello neo – дает Heavy Laser.

Deer Hunter 3

Нажмите F2 и введите любое из того, что записано ниже, после чего снова нажмите F2.

dh3find – телепортирует игрока к ближайшему животному;
dh3nofear – животные не боятся игрока;
dh3beacon – животные вообще не замечают игрока;
dh3sightin – животное появляется в прицеле;
dh3leadeye – камера идет вслед за выстрелом;
dh3water – становится дождливо;
dh3ice – становится снежно;
dh3zeus – становится светло;
dh3monster – огромного оленя заказывали?..
dh3truck – прохождение сквозь объекты;
dh3homegym – игрок никогда не умирает;
dh3f13 – больше крови;
dh3showme – олени видны на карте;
dh3skyhook – режим полета.

Descent: Freespace 2

Во время игры введите www.freespace2.com. Появится сообщение, что читы активированы. Потопчите следующие кнопки для соответствующих эффектов, предварительно зажав тильду (~):

C – послать сообщение врагам;
K – уничтожить цель;
Shift + K – Уничтожить подсистему цели;
Alt + K – для мазохистов – скинуть себе 10 процентов жизни;
I – неуничтожимость;
Shift + I – включить неуничтожимость для цели;
O – включить физику в стиле Descent;
Shift + W – бесконечное оружие для всех-всех-всех кораблей на уровне;
W – бесконечное оружие... только для меня!
G – все главные миссии оказываются выполненными;
Shift + G – все второстепенные миссии оказываются выполненными;
Alt + G – все бонус-миссии оказываются выполненными;
R – отдать команду перезарядки для цели.

Да, чуть не забыл – при использовании кодов миссия будет считаться невыполненной. Впрочем, есть лазейка...

Запустите любую сингл-миссию и активируйте код на бесконечное оружие. Выйдите из этой миссии и зайдите в кампанию в свою миссию.

Теперь у вас будет бесконечные ракеты и возможность перейти на следующий уровень.

Disciples: The Sacred Lands

Вызовите строку чата и введите:

Givememoney – 5000 ед. маны и золота;
Upgrademe – следующая битва принесет новый уровень лидеру и юнитам;
Letmemove – юниты могут двигаться снова в этот ход;
Playhideandseek – стать невидимым;
Iwanttokilleverybody – войти в состояние войны со всеми;
Iloveallofyou – войти в состояние мира со всеми;
wouldyou? – войти в состояние альянса со всеми;
Iwanttobuildagain – возможность построить что-нибудь еще в этот ход;
Iwillkeepaneyeonyou – открыть монстра/врага;
Whoturnedoffthelights – спрятать карту;
Nowicanseeyou – показать карту;
Whataloseriam – тут же проиграть;
Nobodycanbeatme – тут же выиграть;
Givemeanotherchance – воскресить всех мертвых (при условии, что есть хоть один живой);
Makemestronger – восстановить здоровье.

Drakan: Order of The Flame

Нажмите «\» и введите нижеприведенные словосочетания:

«debug on» или «debug off», дабы включить режим отладки;
«all weapons» для перечисления всех единиц оружия, присутствующих в игре, и их номеров;
«give #» дает оружие, где # – номер оружия;
«gimme #» дает предмет, где # – номер предмета.

Lego racers

Введите в меню:

FLYSKYHIGH – Rocket Car;
NWHLS – No Wheels Car.

NetStorm: Islands at War

Нажмите F2 и введите:

cheatorama 8675309 – десять тысяч единиц штормовой энергии и возможность выбрать битву.

Составитель: Платон Андреев

Привыкший к неге и роскоши, Пьер Безухов попадает в плен к французам. Грязный, голодный, но непокоренный незаконнорожденный отпрыск получил спокойствие, проникнувшись мыслью, что его бренное, грешное тело можно ранить и мучить, его можно долго и сильно унижать, но дух, бессмертную основу, в которой горит искра божья, уничтожить нельзя. Мысль, подобная этой, согревала не только Безухова, но и многих других, попавших в руки врагов, нечестивцев, инквизиции. Однако в наше время уверенность, что уничтожимо только тело, а наше основное «Я» остается неизменным, увы, не согревает больше героев. Надежды больше нет.

В печать то и дело проникают слухи о том, что разработано психотропное средство то в Ираке, то в Китае, то в США. Изучается проблема воздействия на человеческий организм звуков, запахов, цвета и цветов. Что есть по существу дискотека? Это умелое, хорошо продуманное воздействие на нашу психику цвета и звука. Не надо сомневаться, что этот аспект очень плотно разрабатывается в государственных, полугосударственных и в частных научно-исследовательских лабораториях.

Вот эту тему очень хорошо и со знанием предмета эксплуатируют в очередной серии «Секретных материалов». Страх рядового человека перед тем, что его «изменят». Недаром часто люди боятся звонков по телефону, психоаналитиков и т. п. На уровне подсознания уже прочно утвердилось мнение, что личность наша больше не охраняется Господом Богом. Можно при помощи умелой манипуляции раздвоить наше сознание, приказать стать убийцами и потом забыть об этом. Даже в таком академическом сериале, как «Династия», наличествует похищение героини инопланетянами и зомбирование.

Именно о первобытном страхе «вселения в человека Иного» идет речь. В одном нечасто посещаемом туристами местечке, которое известно лишь тем, что здесь точка пересечения трех штатов – Дакоты, Небраски и Айовы (зто все, больше достопримечательностей тут у нас нет), произошло похищение молодой девушки Руби Моррис.

Это классическая семья неудачницы. Дарлен Моррис, этакая наша «городская сумасшедшая». Она по молодости лет пыталась рассказать, что с ней приключилось в лагере девочек-скаутов. Но скоро перестала это делать. На время. Кто ж позарится на девушку, которая или с большим категорическим приветом, или вообще «нечестная»? Лучше молчать, решила девица. И за недолгий период молчания ей удалось выйти замуж, а также родить двоих детей – девочку Руби и мальчика Кевина. Все. Наступило перенасыщение. То ли она понадеялась, что якорь из двух детей прочно привязал к ней мужа, то ли просто уже не могла молчать. Но, видимо, мужа доконали ее откровения. Он сбежал.

А какая судьба у матери-одиночки в классическом американском захолустье? Скука, тоска, одиночество. По всему миру одно и то же. Единственная радость – выехать из надоевшего города. И просто расслабиться на природе. Основное семейное достояние – фургончик на колесах. Часто Дарлен брала детей и отправлялась с ними туда, где есть настоящее небо, деревья, свежий воздух. Как хорошо!

Один из таких выездов закончился трагедией. Миссис Моррис разбудил крик младшего сына. Случилось нечто странное, тяжелое и холодное. Руби исчезла без следа. Нет похитителей, нет требований выкупа, сплошной амок.

Таково начало действия. Всем известно о пропавшей сестре Малдера. Многим его стремление найти Саманту кажется просто дурацким и далеким от нормального. Может ли оно стать препятствием на пути поиска исчезнувшей девочки? Скалли твердо уверена, что нет. Одно дело – зацикленность Фокса на «зеленых человечках», совсем иное – его профессиональная пригодность. Воодушевился ли Малдер? Бесспорно. Более того, он знает, что Дарлен Моррис была в числе очевидцев появления инопланетян. С присущей ему напористостью он повествует Скалли, что в лагере четыре девочки-скауты плюс еще летчик стали свидетелями прибытия инопланетян.

Что видела Дарлен? Что испытала? Кому это интересно? Да никому, кроме Малдера. А тот сразу почуял нечто и ухватился за представившуюся возможность.

Если другие испытывают страх, то Малдером руководит инстинкт исследователя. Он точно знает, что встречи всегда заканчиваются большой Переменой личности. Есть несколько тенденций. Инопланетяне похищают людей для того, чтобы ознакомиться с их генетическими данными. В условиях своих инопланетных кораблей, буквально нашпигованных тем, до чего нам с вами ковылять еще не одно тысячелетие, они определяют глобальные параметры духа человека, его автономной личности. Но самое главное, что их интересует, – это пути и способы изменения генетического кода. Для людей взрослых подобные эксперименты влекут за собой безумие, страх, болезнь. Некто (по мнению Малдера, инопланетяне) сознательно проводят опыты над людьми. Для Скалли все закончилось имплантацией чужеродного тела, которое вело ее организм через все стадии смертельного заболевания. Для подростков эти встречи означали потерю личности, клонирование. А вот дети возраста Кевина – совсем иное дело.

В главных ролях:
David Duchovny – Фокс Малдер
Gillian Anderson – Дана Скалли

В ролях:
Carrie Snodgress – Darlene Morris
Joel Palmer – Kevin Morris
Charles Cioffi – Section Chief Scott Blevins
Taunya Dee – Ruby Morris
Michael Cavanaugh – Sheriff
и др.

Авторы сценария: Alex Gansa и Howard Gordon
Режиссер: Daniel Sackheim

Впервые показан на TV: 10.01.93

Кто такой сын Дарлен? Откуда у него незаурядные способности? Может статься, имеет место влияние, оказанное на организм его матери. Возможно, женщин похищают с вполне определенной целью. Землянки будут производить на свет не людей, а сперва нечто гибридное, а потом вообще весь генотип человека будет изменен и приспособлен под одну из рас нечеловеческого сообщества. В конце пятого сезона в общем эта гипотеза подтверждается. Наконец-то был создан индивидуум, ребенок, который, по всей вероятности, был результатом «совместного производства» нашей и инопланетной культур.

Консорциум представляет (уж как умеет!) само человечество. Потому со своей стороны проводит собственные опыты по поводу перемены генетических кодов инопланетян. Они хотят создать универсальную личность, способную воплотить в жизнь самые бредовые идеи.

Но вернемся в Сиу-Сити, штат Айова. Убитая горем мать хочет одного – чтобы ее дочь вернулась. Никто всерьез не желает воспринимать ее заявление. Шериф встречает агентов недоброжелательно. Вообще в таких местечках чужаков не любят: нечего лазить, вынюхивать, сами справимся. Ни одна птица в своем гнезде не гадит. Потому помогать федералам никто не собирается.

Миссис Дарлен уверена, что ее дочь похитили так же, как и ее в юности. Малдер сочувственно развесил уши и принялся изображать все понимающего настоящего мужчину. Фокс – фанатик. Чтобы достичь своей цели, он умеет быть безжалостным. Но пока Дарлен ему нужна. Задумывается ли Фокс о ней как таковой? Пожалуй, нет. Она источник информации. Тем паче, ее сын глядит внимательно, к телевизору приник и все переключает каналы.

Мальчика мучают кошмары. Но он не может рассказать о них, так как просто не понимает, что с ним происходит. Он не понимает, почему никто, кроме

него, не видит того, что видит он. Это ж так просто – по телевизору можно увидеть циферки. Не в состоянии долее держать неясное при себе, он готов поделиться с мужчиной-агентом. Именно с ним. Малдер как коршун набрасывается на листок, протянутый Кевином. Запись непонятна, тем более в руках ребенка.

Тут же по своим каналам Фокс отдает улику на расследование – пропустить информацию через компьютер, мясорубку, все равно как, лишь бы был результат.

Но само дело о похищении грозит перейти в банальную уголовщину. «Руби – это еще та штучка», – заявляет шериф. Мать не смогла ее воспитать, да и чего можно ожидать от женщины, которая уверена, что ее похищали – смешно сказать! – инопланетяне. А дочь свою просмотрела. Сколько раз хорошо «поддатую» ее вытаскивали из машин, а уж парней у нее было не по возрасту. Сбежала с кем-нибудь, скоро вернется, когда парень бросит.

А тут еще Скалли и Малдер обнаруживают записку-приглашение на ветровом стекле: мол, если хотите узнать, что случилось с Руби, следуйте за мной. И девчонка возраста Руби стоит, явно приглашая пойти за собой. Агенты – вперед за ней. Состоялось тайное свидание в библиотеке. И что же оказывается? Прав шериф. Да еще в наше время Руби и предохраняться толком не умела. Забеременела и ударилась в панику. Матери сказать стыдно, одна надежда, что парень этот признает ребенка. Поженятся, и вот еще одна унылая никчемная семья неудачников, которая и слова «любовь» не слышала. А если слышали, то уверены, что такое может быть где-то очень далеко. Но не здесь и не с ними.

Банальное дело. Найти коварного соблазнителя, а с ним и Руби найдется. Однако в баре, где Грэг Рэндалл постоянно ошивался, а то и подрабатывал, о нем несколько дней никто ничего не слышал. Чтобы обезопасить себя на всякий случай, хозяин бара тут же открещивается от юнца, просит передать, что в его услугах здесь больше не нуждаются.

Малдера не может устроить такой расклад. Нет, тут никак не обойтись без таинственного лагеря, где состоялась встреча Дарлен и инопланетян. Он тянет Скалли в национальный парк «Озеро Окабоджи», туда, где бывают НЛО.

То ли почудилось Дане, то ли верно у ее напарника нюх особый, но, бормоча об обгоревших верхушках деревьев, спекшемся грунте, он уверяет Дану, что именно отсюда похитили Руби.

Так или иначе, они обнаруживают место, где совсем недавно было что-то закопано. Впавший в отчаяние Малдер скоро успокоился. Наехавшие со свистом, мигалками и сиренами полицейские обнаружили труп белого мужчины, в котором безошибочно опознают Грэга Рэндалла. А вот в кармане убитого обнаружили записку, и дело завертелось. Банальное и глупое убийство. Одуревшая от любви и безделья девчонка Тэсса требует от незадачливого любовника признания ребенка. Но откуда он знает, что намечающийся младенец от него? Девушка в ярости. Не надо было ей так делать, но что сделано, то сделано, тем более, что так кстати пропала подружка. Можно свалить на нее. Скалли и Малдер помогли местной полиции раскрутить убийство, но где же Руби?

В тандеме Дана и Фокс оба правдолюбы. Но вот правду каждый из них понимает по-своему. Дана не видит проблемы в том, что о феномене Кевина станет кому-то изввстно. Она явно не предполагала, что странные цифры, начертанные неверной детской рукой, вызовут такой шум. Меж тем, пока друзья Малдера определяли, что там накарябано, служба национальной безопасности быстро нашла тревожную закономерность. А потом всплеснули руками и грозно посмотрели по сторонам. Расшифровка обнаружила сверхсекретную информацию. Что делать в таких случаях? То же, что делают все подобные службы в подобных обстоятельствах. Объект найти, изолировать, изучить, при необходимости уничтожить. Потому, когда Малдер и Скалли вновь посещают дом Моррисов, они обнаруживают, что агенты безопасности только унитаз нв раздробили и не просеяли через сито в поисках улик. А так привели жилище мирной обывательницы в полный хаос. Что, в свою очередь, привело Дарлен в бешенство: вот ведь дура, сколько раз жизнь учила – не болтать и не доверять людям, а тут поверила. И кому? Агенту ФБР. Небось, они и донесли. Кевин в ужасе еще и потому, что ему много известно, но дать оценку он не может – слишком мал. Он только канал связи и он хочет помочь сестре. А тут налетели незнакомые взрослые люди, все перевернули, разбили, перепугали мать, а главное – мешают ему определить, что следует сделать, чтобы вытащить Руби.

Фокс расстроен, но он обнаруживает на крыше домика Моррисов какой-то налет, пыль, и этого ему достаточно. Теперь становится известно, что дом Моррисов напрасно разоряли. Исследование показало, что вся информация принята с экрана телевизора и носит характер совсем безобидный. За исключением маленького фрагмента, но то вообще было сообщение с космического спутника. Как малыш смог зашифровать и перевести информацию в цифровой ряд, сказать трудно. Но кого это теперь интвресует – государственная тайна не нарушена. Иди, малыш, домой с мамочкой, займитесь уборкой своего жилища. Может, через несколько лет вам возместят убытки.

Но где же девочка? Все это хорошо, но то, за чем они приехали, так и осталось непонятным. Тэсса в истерике. Да, она убила обидчика, теперь надо повернуть дело так, что именно Грэг Рэндалл виноват в ее падении. А с ее стороны была только месть. Но вот Руби она не убивала. Да и чем дочка миссис Моррис лучше ее? Сбежала с кем-то, и все дела. Лишь двое – Малдер и Дарлен – не желают соглашаться с зтим.

Фокс и Дана решают вновь посетить домик Моррисов. Но вот беда – мать и сын тоже пропали. Совсем недавно были, чайник еще горячий. Но они оставили зацепку. Малдер находит послание, которое принял Кевин. Мальчугану пришлось перелопатить множество знаков цифр, раскладывая их в определенном порядке. Но всем знакомы зти бездарные картинки: располагая их определенным образом, можно нарисовать нечто не очень художественное, но вполне понятное. Во всяком случае все зрители – Дарлен, Скалли и особенно Малдер – поняли: это портрет Руби. Но где жв они теперь?

Агенты обнаруживают пропажу походного домика, в котором отдыхала семья накануне похищения. Куда – для Малдера такого вопроса нет. Конечно же, в парк «Озеро Окабоджи».

Взрослой недалекой женщине, какой и была миссис Моррис, сложно признать, что ее малолвтний сын может оказаться умнее и прозорливее ее. Однако у нее нет выбора. Безумно опасаясь, что потеряет и сына, если не доверится ему, она срывается с места и мчится в национальный парк. Здесь она рада и ненавистным агентам, очень кстати появившимся. Малдер успевает выхватить Кевина буквально из-под колес мотоциклов. Но – странное дело – мальчик спокоен и уверен. Он точно знает, что свстра вернулась. Действительно, Руби Моррис нашлась. Вспомнив, что она врач, Дана выносит вердикт: «без сознания, но жить будет».

Так счастливо для Моррисов заканчивается эта история. У девочки нет ни ушибов, ни повреждений. Правда, она ничего не помнит. Ей еще надо лежать, она ослаблена и растеряна. Нот это уже не столь страшно.

Малдер узнав о ее состоянии, тут же встревает: не наблюдалось ли уменьшение числа лейкоцитов и выброс гликокортикоидов? Да, было. А ведь (хитро улыбается Фокс) зто явный признак долгого пребывания в состоянии невесомости. Такой же симптом проявлялся у пилотов шаттла.

В общем, все остались довольны: мать получила дочь, дочь вернулась домой, Фокс Малдер получил подтверждение своей гениальности и прозорливости, Кевин спас сестру, шериф раскрыл убийство. Но почему тревога на душе? И ощущение, что кто-то недобрый постоянно следит за нами?

АНДРЕАС КАЦУЛАС

Андреас Кацулас хорошо известен в США. Он снялся в шестнадцати художественных фильмах (самое известное его появление на экране – роль однорукого в знаменитом триллере «Беглец»). Он работал и на телевидении: «Диагностика убийства», «Она написала убийство», «Неоновая империя», «Star Trek: The Next Generation»... Кроме того, Кацулас много играет в театре и работал у Питера Брука.



Андреас довольно редко дает интервью и мало говорит о своей жизни, предпочитая обсуждать роли и фильмы, в которых он снимается. Кацулас очень серьезно воспринимает «Вавилон-5». По его мнению, трудно найти проблему из реальной жизни современного общества, которая не была бы затронута Стражинским. В качестве примера Андреас особое внимание обращает на проблемы расизма, морали, выбора.

Кацулас: С самого начала сериала поднимается вопрос о расизме. Он заложен в самой сущности повествования, но он замаскирован и является нам в виде проблемы между людьми и инопланетянами.

Джо постоянно поднимает и вопрос «действия в соответствии с принципами». Шеридан всегда оказывается в ситуациях, где решаются вопросы жизни и смерти. И он никогда не изменяет себе, всегда поступая во имя общего блага. Это можно считать и отличительной чертой минбарцев. Г'Кар тоже приходит к этому. Вы должны жертвовать своими личными интересами во имя общего блага.



Кацулас с пониманием относится к тому, что главными героями сериала являются люди, хотя, по его мнению, человечеству не суждено оказаться в центре всех событий, что будут разыгрываться в будущем на галактической сцене.

Кацулас: Если бы я писал научно-фантастический роман, я бы, вероятно, не стал рассказывать о людях, потому что мне кажется довольно неестественным тот факт, что люди будут играть столь важную роль наряду с минбарцами, ворлонцами, которые, согласно описаниям Джо, значительно более развиты по сравнению с нами. Так что весьма самонадеянно считать, что мы будем играть столь важную роль в нашей Галактике. Если вы собираетесь сказать, что во Вселенной проживают и другие разумные расы, то полагать, будто бы мы станем контролировать их или находиться в центре всех событий, будет очень самонадеянно.

Однако вы должны рассказать свою историю. И вам нужно иметь сильных персонажей, с которыми зрители могли отождествить самих себя. Я хочу сказать, что если главные герои являются инопланетянами, то публике будет довольно сложно приобщиться к подобной реальности. Возможно, я настроен несколько радикально по отношению к тому, что бы я сделал, однако я не могу написать ни слова, так что...

4 тур конкурса:

Мы предлагаем всем знатокам «Вавилона-5» новое задание. Теперь вам придется определить, что именно изображено на картинках, и написать нам об этом (желательно как можно подробнее: что это за предмет, каково его назначение, кому он принадлежит). Мы по-прежнему ждем ваших писем с ответами по адресу: 109 316, Волгоградский пр., 2, оф. 510, «Игромания» с пометкой «Вавилон-5». Ответы принимаются до 1 февраля.

Результаты будут опубликованы в мартовском номере журнала.










Раздел подготовила **Екатерина Воронина**
Главный консультант — **Андрей Рубин**

Почтовый адрес «Клуба Вавилон»- **123585, а/я 27.** E-mail: **quiz@babylon5.incoma.ru**

Кацулас получает огромное удовольствие от работы со Стражинским.

Кацулас: Я просто без ума от Джо. Как можно говорить о нем? Он просто... он... знаете, он живет по принципу «не стоит обращать внимание на человека за занавесом». Он настоящий волшебник, он прячется за дверью своего кабинета, которая и является занавесом, и создает невероятные, фантастические сцены, которые вызывают у всех благоговение и восторг. Знаете, порой вы заглядываете за занавес и там видите совершенно непритязательного, скромного человека, который обладает необыкновенной фантазией, и все, что он создает, превращается в магию.

Я не поддерживаю особых отношений с Джо, мы с ним не созваниваемся и не ходим ужинать вместе. Я знаком с ним лишь по работе. Я знаю его по тем сценариям, которые мне приносят. И его идеи кажутся мне более чем неординарными и нетривиальными. В этом городе настолько редко можно найти кого-то, кто имеет принципы и не поступается ими. Кто действительно говорит о проблемах человечества и не собирается изменять себе и своей истории, следовать какой-нибудь формуле или шаблону... Он рассказывает свою историю, он великий рассказчик, и это идеально для актера – особенно для актера, который зачастую по чисто внешним параметрам не имеет возможности реализовать себя. А Джо подарил мне шанс в течение пяти лет играть интереснейший и разноплановый персонаж...

Путь, проделанный Г'Каром за эти пять лет, действительно поражает. От интригана и вояки до религиозного мыслителя, которому пришлось пережить трагическую гибель многих соплеменников, перенести унижения и даже пытки... Однако нарн настолько не похож на обычных людей, что Кацуласа часто спрашивают, как ему удается перевоплощаться в своего героя.

Кацулас: В этом процессе 90 % занимает накладывание грима. А оставшиеся 10 % – это костюм, так что если я забуду, как играть Г'Кара, то грим и костюм просто вернут его к жизни. В некотором роде, речь идет о внутреннем ответе на внешний облик... Почти условный рефлекс... как у Павлова: если я слышу звонок, то говорю «цыпленок». В общем, чем бы это ни было, это «встроено» в меня, так что я в действительности являюсь роботом.

Но хотя грим и костюм помогают актеру войти в образ, они же приводят к возникновению серьезнейших проблем во время съемок.

Кацулас: Грим и костюм чрезвычайно неудобны. То есть сам процесс наложения грима очень приятен, он позволяет расслабиться и отдохнуть. Однако грим очень неудобен для любых телодвижений. Так что в течение съемок я постоянно сражаюсь со своим костюмом. Понимаете, он никогда не бывает удобным: даже если мне и удается найти удобную позу, то один вес костюма... Представьте, я не могу даже пошевелить головой в этом гриме... Я не могу нормально поднять руку, потому что мне мешают подложенные плечи, так что как человек, занимающийся спортом и много уделяющий внимания физической стороне роли, я чувствую себя чрезвычайно неприятно. Но, как всегда говорится, надо использовать и такие вещи. Попытки преодолеть подобные неудобства придают мне очень много энергии, которая передается и персонажу.

Актеры и режиссеры часто говорят, что, приходя в павильон и загримировавшись, Кацулас перевоплощается в Г'Кара, после чего бесполезно пытаться поговорить с ним о чем-нибудь, не относящимся к проблемам Нарна и станции, – вместо Андреаса все видят перед собой настоящего Г'Кара. Вот как сам Кацулас объясняет подобную особенность.

Кацулас: Все это потому, что у меня очень плохая память, так что мне приходится тратить много время на то, чтобы выучить свои реплики. Я не очень уверен в себе как актер. Многие актеры могут бегать по павильону, болтать, но как только начинаются съемки, они уже в образе. Я же просто боюсь потерять концентрацию, выйти из образа, забыть сцену, реплики, если я позволю части своего мозга заняться другим, более «социальными» вещами. Я просто позабуду все на свете. Так что сохранять настройку на персонаж меня заставляет страх и неуверенность в себе.

Поэтому во время съемок Кацулас старается вести себя в точности как Г'Кар, и единственное, что он себе позволяет, – лишь закурить сигарету. Но Андреас в гриме нарна, в полном костюме и с сигаретой – это совершенно неповторимое зрелище. Стивен Ферст (Вир) даже хотел снять Андреаса в таком виде, а потом напечатать на одном листе две фотографии: Кацулас без грима и Кацулас в гриме с сигаретой, подписав внизу что-то вроде «А ведь Минздрав предупреждал...» Игра Андреаса впечатляет, особенно в тех сценах, когда Г'Кар общается с Лондо. Об этом говорят многие актеры, участвующие в съемках сериала.

Фурлан: Нарны невероятно интересны, а то, как Андреас играет роль Г'Кара... Центавриане зачаровывают. Мне всегда нравилось то, что делает Питер (Лондо). Он и Андреас просто изумительны. Великолепные актеры, которые дарят столь много этим мирам, инопланетным мирам... Я потрясена работой Андреаса и Питера.

Сам Стражинский часто говорит, что Андреасу и Питеру не нужно ничего объяснять, достаточно просто показать написанный сценарий, а все остальное они сыграют сами. Он с восхищением отзывается об их совместных сценах, признаваясь, что получает огромное удовольствие от создания сцен с этими персонажами, причем такие сцены получаются у него намного легче всех остальных.

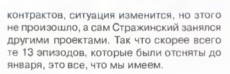
Питер Юрасик, исполнивший роль Лондо, – очень хороший друг Андреаса, у них даже один агент. Вот как он отзывается о своем коллеге.

Юрасик: Он великолепный актер. Во время работы он вдохновляет нас всех. А вне съемочной площадки он – просто потрясающий человек. Я извиняюсь за то, что становлюсь излишне импульсивным, когда затрагиваю этот вопрос. Андреас – скорее скромный и застенчивый человек, он значительно скромнее меня. Однако он делает массу замечательных вещей. Даже просто как личность он воодушевляет меня. Не только как актер, но и как человек. Не знаю, что еще добавить – он очень веселый и интересный человек. Он настолько хорош, что его можно возненавидеть. Знаете, как это бывает: если человек замечателен, то разве не начинаешь ненавидеть его, когда слышишь о нем? В общем, Андреас – потрясающая личность.

В отличие от многих актеров, Кацулас не испытывает никакого энтузиазма в связи с тем, что он и его коллеги пользуются столь сильной любовью поклонников сериала. Он относится к фанам с определенной опаской.

Кацулас: Мне все это совсем не нравится. Я хочу сказать, что это очень забавно, я не могу принимать все это всерьез, но как мне кажется, мы слишком увлекаемся подобными вещами, все хорошо в меру. Вряд ли кто-нибудь получает большее удовольствие от телефильмов и т. п., нежели я, но, как мне кажется, самое интересное происходит на экране. Эти полчаса доставляют мне настоящее удовольствие, но на этом все заканчивается. Так что я не принадлежу к тем, кто понимает менталитет фанов, – все это становится больше, чем сама жизнь. У меня нет компьютера, так что я не могу ответить по e-mail. Я не увлекаюсь подобными вещами, но стараюсь отвечать на письма поклонников. То есть посылаю фотографии и сувениры. Когда мне задают вопросы, я обычно не отвечаю на них. Если вопросы сформулированы так, что можно ответить «да» или «нет», то я напишу «да» или «нет» и отошлю письмо вместе с фотографией, если ее просили прислать, но я стараюсь не поощрять людей становиться фанами.

«Вавилон-5» стал очень важным этапом в жизни актера, но уже сейчас Андреас увлечен работой новыми новыми проектами. пожелаем ему удачи и будем надеяться на новые встречи с героями, воплощенными на экране Андреасом Кацуласом.



«Крестовый поход»: так рождаются мифы...

Прошлое

После всех скандалов, разрывов, сплетен и слухов возникло ощущение, что «Крестовый поход» окажется вовсе не таким интересным, как можно было ожидать, учитывая огромный интерес к нему со стороны как самого Стражинского (что неудивительно), так и Харлана Эллисона. «Игромания» уже писала (№ 11(14)'98 и № 3(18)'99) подробно о ситуации с этим сериалом, который по замыслу JMS должен был стать продолжением «Вавилона-5», одновременно открывая новые горизонты для телевизионной научной фантастики. В апреле прошлого года кабельный канал TNT официально объявил о своем согласии финансировать новый сериал WB. Съемки начались в августе, причем у всех поклонников возникло ощущение, что проходят они в обстановке полной секретности. Достаточно сказать, что примерно до середины августа в сети не было никакой достоверной информации о том, какие актеры уже играют роли главных персонажей. Примерно в начале сентября руководство TNT решило, что представители канала должны внести свой посильный вклад в работу над сериалом, и потребовало заменить декорации и форму главных героев, а также снять новый «первый» эпизод – по мнению TNT, премьерный эпизод нового сериала оказался слишком сложен для простого зрителя. Съемки были приостановлены, а Харлан Эллисон заявил, что не желает больше иметь ничего общего с тем «Крестовым походом», который хочет видеть TNT. Стражинский же, делая хорошую мину при плохой игре, постарался успокоить поклонников и изобрел очень оригинальный выход из положения в связи с заменой декораций и формы. Было очевидно, что Babylonian Productions не сможет переснять уже готовые пять эпизодов, поэтому JMS предложил воистину гениальное решение: на «Экскалибур» прилетает представитель земного правительства (которым является не кто иной, как мистер Уэллс, бывший руководитель «Ночной стражи»), поскольку Земля недовольна тем, как ее обитатели воспринимают сам корабль и его команду. В итоге присланный правительством дизайнер создает новую форму серого цвета (которая в действительности является старой формой), команда носит ее в течение пяти эпизодов, а затем происходит какой-то «несчастный случай», благодаря которому Гидеон, капитан «Экскалибура», благополучно избавляется от нее и может надеть старую, черную форму. К чести TNT, надо признать, что черные куртки и брюки, на которых настаивал канал, смотрятся несопоставимо эффектнее и кажутся более подходящими для военного корабля, нежели странные серые кители с красными воротниками, выбранные Стражинским.



Однако, пожалуй, это было лишь единственное позитивное изменение, которое JMS был вынужден внести в сериал под давлением TNT. Все остальное (речь идет как о сюжетных ходах, так и просто об общей концепции сериала) привело к тому, что «Крестовый поход» откровенно забуксовал. Для тех, кто не читал подробного описания всей этой ситуации на дисках, прилагаемых к журналу, вкратце сообщим: съемки возобновились в октябре, но уже в январе были окончательно остановлены. Стражинский заявил о возможном переносе сериала на другой канал, но вскоре выяснилось, что это невозможно из-за финансовых проблем, в связи с чем работа над «Крестовым походом» была остановлена. Существовала надежда, что до лета, когда истекут сроки действия актерских контрактов, ситуация изменится, но этого не произошло, а сам Стражинский занялся другими проектами. Так что скорее всего те 13 эпизодов, которые были отсняты до января, это все, что мы имеем.



Настоящее

Итак, что же у нас есть? Вот эти тринадцать эпизодов в порядке премьерного показа (кстати, этот порядок определял канал, а не JMS):

«Зона боев» (War Zone)
«Долгая дорога» (The Long Road)
«Кладезь вечности» (The Well of Forever)
«Тропа печалей» (The Path of Sorrows)
«Лабиринты души» (Patterns of the Soul)
«Правя из могилы» (Ruling from the Tomb)
«Правила игры» (The Rules of the Game)
«Внешний вид и другие уловки» (Appearance and Other Deceits)
«Гонки в ночи» (Racing the Night)
«Память войны» (The Memory of War)
«Нужды Земли» (The Needs of Earth)
«Гости с нашей улицы» (Visitors from Down the Street)
«Каждую ночь мне снится дом» (Each Night I Dream of Home)

Последние пять показанных эпизодов – это та самая первая пятерка, которая была снята до вмешательства TNT. Можно смело утверждать, что только эти эпизоды должным образом отражают замыслы Стражинского в отношении «Крестового похода». Сам JMS довольно много рассказывал о том, как он планирует создавать сериал. У многих даже сложилось впечатление, что речь пойдет о новом «Star Trek»: корабль, поиски чего-то на различных планетах, новый мир и новые персонажи в каждом эпизоде... Если посмотреть только восемь эпизодов (от премьерной «Зоны боев» до «проходного» «Внешнего вида и других уловок», где команда переодевается в серую форму), ощущения будут, наверное, именно такими. Конечно, в «Крестовом походе» иной визуальный ряд, иные персонажи, иная музыка, но в целом концепции очень похожи, за тем лишь исключением, что новый сериал рассказывает о поисках лекарства, которое может спасти целую планету (дракхи, прислужники Теней, выпустили в атмосферу Земли вирус, который может убить все живое на планете, если в течение пяти лет – срока, необходимого вирусу для адаптации к земным условиям, – не будет найдено противоядия). Однако последние пять показанных по TNT эпизодов полностью опровергают это впечатление. Надо признать, что если после «Зоны боев» на Стражинского обрушилась волна критики даже со стороны самых преданных поклонников, то эта «пятерка» произвела на всех без исключения огромное впечатление и, что самое главное, возродила угасший было интерес к «Крестовому походу». Так что теперь всем нам остается только сожалеть, что Стражинскому не дали снять то, что он хотел...

Но попробуем рассказать обо всем по порядку. Существует лишь тринадцать эпизодов «Крестового похода», и мы вряд ли сможем надеяться, что ТВ-6 когда-нибудь захочет приобрести их. Маловероятно, что сериал появится на кассетах (хотя на «Горбушке» можно было купить пиратскую кассету ужасного качества с «Зоной боев» и «Долгой дорогой»). Поэтому мы позволим себе вкратце рассказать о каждом эпизоде, а затем изложить спойлеры, встречающиеся в сети, намеки Стражинского, рассказы актеров – то есть все, что могло бы быть, если бы не...



Первый и уже многократно упоминавшийся здесь эпизод – «Зона боев». Стражинского заставили снять вводный эпизод, который был бы понятен «обычному зрителю». Вот Стражинский и снял. Когда смотришь эту серию, начинает казаться, что JMS просто отомстил TNT. Конечно, «Зона боев» – это не «Инфекция», но... Посмотреть его, конечно, следует, только мы советуем делать это после просмотра каких-нибудь других эпизодов «Крестового похода» (хотя бы после «Гонок в ночи»). Поскольку эта серия снималась далеко не первой, актеры уже привыкли к своим героям, поэтому с точки зрения актерской игры там все более или менее нормально. Главная проблема заключается в том, что играть там особенно и нечего. История того, как капитана Мэттью Гидеона (Гэри Коул), бывшего командира корабля-исследователя «Феникс», назначают командовать новейшим боевым кораблем «Экскалибур», не слишком интересна: обилие разговоров, многократный пересказ того, что все уже давно знают, отсутствие какой-либо интригующей информации (любопытно, что Стражинскому пришлось вырезать из этой сцены единственный важный кусок о том, почему Шеридан выбрал в качестве командира «Экскалибура» именно Гидеона). Фрагмент несколько скрашивает Дурина (Кэрри Добро), которая так понравилась многим в фильме «Призыв к оружию», но даже она смотрится там невыразительно.

Вторая (или первая по значимости) сюжетная линия эпизода – обнаруженный на одной из планет разбитый корабль дракхов. На этой планете проводит раскопки экспедиция, которой руководит Макс Айлерсон (Дэвид Аллен Брукс), туда же позднее прилетает «Экскалибур», чтобы захватить уцелевших при крушении дракхов. Самое забавное, что это им действительно удается и дракх даже начинает общаться с Гидеоном. Конечно, поскольку эпизод был вводным, этот пленный дракх, отправленный на Землю, больше не появляется ни в одной серии.

В общем, в этом эпизоде нет ничего, о чем стоило бы говорить, разве что кроме финальной сцены, когда техномаг Гален (Питер Вудвард) разговаривает с Гидеоном. Кстати, по своему стилю эта сцена очень напоминает беседы Лориена с Шериданом в пещерах За'ха'дума. И еще многие поклонники обратили внимание на фразу Галена, который следит за полетом «Экскалибура» с помощью своего шара (этот шар был показан в «Призыве к оружию»): «Начало положено» (And so it begins). Те, кто внимательно смотрел «Вавилон-5», сразу же узнают знаменитое высказывание Коша...

«Долгая дорога», в отличие от предыдущего эпизода, имеет четкую концепцию, она была снята не только для того, чтобы «отделаться» от приставаний TNT. Этот эпизод планировался к показу где-то в середине первого сезона, чтобы взять небольшую паузу, сменив стиль повествования, рассказать немного о прошлом Галена, приоткрыть завесу тайны, которая окутывает его. Однако в итоге «Долгую дорогу» показали второй, из-за чего она не произвела должного впечатления. В чем-то этот эпизод больше напоминает о фэнтези, нежели о научной фантастике. Затерянный мир, обитатели которого отказались от использования современных технологий; могущественный техномаг, покинувший орден и покровительствующий этой планете; представители Земли, стремящиеся использовать обнаруженный там ценный минерал и разрушающие при этом экологию; золотой дракон, угрожающий военным... И на фоне всего этого – Гидеон в ковбойской одежде и забавляющийся всем происходящим Гален. Конечно, этот эпизод обладает своим собственным особым стилем и рассчитан в первую очередь на поклонников техномага, но даже он несопоставимо лучше «Зоны боев». Одна любопытная деталь: роль техномага Олвина, покровителя колонистов, исполнил Эдвард Вудвард, отец Питера Вудварда (Галена).

«Кладезь вечности» (сценарист – Фиона Эвери) стал вторым по счету эпизодом, рассказывающим о прошлом Галена, – так уж распорядилось руководство TNT. Здесь мы впервые увидели техномага совершенно иным, в особенности по сравнению с «Призывом к оружию». Когда в самом начале эпизода Гален появляется в конференц-зале и начинает говорить о Кладезе вечности, у зрителей сразу же улетучиваются всякие мысли о сходстве с Кошем. Гален взволнован до предела, его голос дрожит, он близок к осуществлению своей мечты, которая является не просто мечтой, но и клятвой, данной умирающей... В этом эпизоде Гален впервые полностью искренен, если считать, что такое в принципе возможно. Мы видим, как ему больно, он пытается объяснить причины своих поступков и даже дает новую клятву – на этот раз Гидеону. И, судя по всему, готов ее сдержать.



Вторая сюжетная линия менее эффектна: на «Экскалибур» прилетает представитель Бюро социальной интеграции телепатов (эта организация была создана вместо Пси-Корпуса), чтобы просканировать лейтенанта Мэтсона (Дэниел Дей Ким), который служит старшим помощником на «Экскалибуре». Мэтсон является первым телепатом, получившим право служить в Космофлоте Земли, и прилетевший «часовой» хочет разрушить его карьеру, отстранив от службы под предлогом незаконного сканирования. Гидеон разыгрывает нехитрую комбинацию, в результате которой «часовой» оказывается посрамлен и Мэтсону больше ничего не угрожает. Несмотря на то, что эта линия по времени играет значительно меньшую роль в эпизоде, именно она явилась причиной очередной ссоры между TNT и Стражинским. Как выяснилось позднее, руководство TNT потребовало следующего развития событий: Гидеон приказывает Дурине соблазнить «часового», а затем застает его со «спущенными штанами» и шантажирует. Стражинский был возмущен до глубины души. Конечно, сексуальная революция в США произошла довольно давно и подобные сюжетные ходы мало кого удивляют, но здесь присутствует иной момент: получается, что капитан военного корабля приказывает своему подчиненному соблазнить кого-то, а потом еще и шантажирует этого «кого-то».

Сам Гидеон очень хорош в «Кладезе», хотя формально у него нет там серьезной сюжетной линии. В истории с Галеном он пытается взять управление в свои руки, но не может, а в том, что происходит с Мэтсоном, он все время находится где-то за кадром. Но у капитана есть одна очень интересная сцена, которая показывает его с неожиданной стороны. Точнее, Стражинский много говорил о том, что Гидеон – игрок по натуре, но в первых трех эпизодах этого не было видно. Здесь же капитан играет в карты с Дуриной, и мы видим, как он наслаждается процессом игры. Его даже не слишком огорчает проигрыш (было бы

странно, если бы он выиграл у Дурины), но он в восторге от самой игры.

Четвертый показанный эпизод – «Тропа печалей» – получил самый низкий рейтинг из всех серий. Однако, по мнению многих, именно этот эпизод является лучшим из первой восьмерки. TNT возмущалась сюжетной линией, утверждала, что происходящее на экране будет никому не интересно. Но здесь зритель впервые получает возможность осознать, что же такое «Крестовый поход» на самом деле. Оказывается, это не просто набор эпизодов, посвященных поискам лекарства и изучению новых миров и цивилизаций, а во многом поразительно интересный рассказ о персонажах, очень сложных и неоднозначных героях, у каждого из которых есть свое прошлое. Эти персонажи, возможно, не пройдут столь же долгий путь, который преодолели герои «Вавилона-5», поскольку они уже являются очень цельными и давно сформировавшимися людьми, зато мы получаем возможность следить за тем, как они постепенно будут раскрываться перед нами.

«Тропа печалей» представляет собой интереснейшую смесь прошлого и настоящего главных персонажей сериала – Гидеона, Галена и Мэтсона. Нам показывают не только то, что было, но и то, как герои реагируют на свое прошлое. Инопланетянин, находящийся внутри загадочного шара, вытягивает из них самые болезненные воспоминания, и эти воспоминания, извлеченные из глубин памяти, вызывают самые разнообразные эмоции, особенно у Галена, который вновь оказывается в эпицентре событий.



Рассказывать об этом эпизоде очень сложно, все равно, что пересказывать содержание таких разноплановых серий, как «И небо, полное звезд», «Инквизитор», «Лицо врага». Здесь важна любая мелочь, здесь множество сюжетных линий, которые переплетаются друг с другом, здесь мы впервые по-настоящему осознаем, насколько глубоки и неоднозначны созданные Стражинским персонажи.

«Лабиринты души» (сценарист – Фиона Эвери) получили достаточно высокий рейтинг, однако это скорее результат огромного интереса к предыдущему эпизоду, «Тропе печалей». Здесь простой сюжет: команда «Экскалибура» должна найти беглецов-колонистов и убедиться, что они не заражены вирусом дракхов. В процессе расследования Гидеон выясняет, что колонисты действительно заражены, однако это было сделано осознано, а Дурина обнаруживает своих соплеменников. В целом этот эпизод довольно стандартный, хотя в нем есть очень любопытные намеки на то, что происходит на Земле. «Лабиринты души» в какой-то степени возвращают нас в первый сезон «Вавилона-5», когда Стражинский еще достаточно активно развивал темы заговоров, секретных экспериментов и прочих вещей, впоследствии оказавшихся в тени более глобальных сюжетных линий. Во многом этот эпизод посвящен Дурине, но есть интересные штрихи к личностям Гидеона, врача Сары Чэмберс (Марджин Холден) и Макса Айлерсона.

«Правя из могилы» – еще один довольно стандартный сериальный эпизод, только его действие происходит не на какой-то далекой планете, а на Марсе. Правительство Земного Содружества проводит конференцию, посвященную работе над лекарством от вируса дракхов, однако группа террористов из культа Судного дня планирует устроить взрыв и убить участников конференции. Пожалуй, самое интересное в этом эпизоде – это сцены между Айлерсоном и Дуриной, а также первое (хронологическое) появление в сериале капитана Элизабет Локли (Трейси Скоггинс). Как выясняется в процессе просмотра, Локли является главной героиней «Крестового похода», хотя по сюжету очевидно, что появляться в сериале она будет довольно редко. Пикировки Гидеона и Локли и их постоянное выяснение отношений наводят на мысль, что это неспроста, хотя не очень понятно, почему они так относятся друг другу. Как выясняется позднее, это очередной подарок TNT зрителям, потому что по сюжету эпизод «Правя из могилы» должен был выйти в эфир после серии «Каждую ночь мне снится дом», где Локли знакомится с командиром «Экскалибура». Интересно, не правда ли? Впрочем, это не единственный сюжетный ляп, вызванный изменениями в порядке показа. Чего стоит история в предыдущем эпизоде с нано-вирусным щитом, который был создан доктором Чэмберс лишь в серии «Память войны». Но очевидно, что руководство TNT не беспокоили подобные мелочи...

Поклонникам не пришлось долго мучиться над вопросом, что же ждет Гидеона и Локли в будущем: уже следующий эпизод «Правила игры» вновь оказался посвящен их взаимоотношениям. «Экскалибур» прилетает к «Вавилону-5», и капитан Гидеон решает провести некоторое время на станции. Правда, у него есть уважительная причина – нужно добиться разрешения на посещение планеты лорканов, а заодно он получает возможность погулять по станции, пообщаться с Локли и даже воспользоваться ее душем с настоящей горячей водой (как известно, в космосе вода – большой дефицит). Однако следует честно признать, что вся история с лорканами и душем меркнет по сравнению с тем Айлерсоном, которого мы увидели в этом эпизоде. Если в «Зоне боев» стиль поведения Айлерсона вызывал определенное недоумение (казалось, что актер не то переигрывает, не то недоигрывает), то здесь все наконец-то встало на свои места. Максимиллиан Айлерсон действительно является сотрудником IPX («Межпланетных экспедиций») со всеми вытекающими отсюда последствиями, однако его цинизм, стремление к наживе... не то что бы напускные, нет, это въелось давно и надолго, но в его сердце по-прежнему живет любовь. С самого детства он бесконечно одинок, и его поведение – лишь результат этого одиночества. Так что все последующие (конечно, только в порядке показа по TNT) попытки Стражинского показать Айлерсона односторонне, делая акцент на его «стремлении к комиссионным», уже не имеют должного эффекта...



Последний из обоймы «новых» эпизодов, снятых если не под диктовку TNT, то под плотной опекой канала, – «Внешний вид и другие уловки». Как уже объяснялось выше, эпизод является «проходным», его задача заключается лишь в том, чтобы перекинуть мостик от черной формы к серой. Но, как ни странно, эпизод оказался чрезвычайно удачным и по праву получил высокие рейтинги. Здесь великолепно выглядят Гидеон и Айлерсон. В целом, именно в этой серии Гидеон воспринимается настоящим хозяином «Экскалибура», в то время как Айлерсон вновь раскрывается с неожиданной стороны, демонстрируя свой талант, увлеченность работой и умение находить нетривиальные решения.

«Внешний вид и другие уловки» снят довольно удачно – несмотря на простоту и отсутствие каких-либо глубинных философских проблем, он кажется очень цельным и динамичным, производя приятное впечатление. Наверное, это первый из показанных эпизодов, в котором не ощущается растянутости и отсутствия действия. Он стал очень удачным мостиком между TNT-шными эпизодами и пятью настоящими эпизодами «Крестового похода», о которых мы расскажем в следующем номере.

Продолжение следует...

INTERNET PC GAMES TOP 100

Edition 356, Week 43
25 октября 1999 г.
http://www.worldcharts.com

TW	LW	NW	Название	Разработчик/Издатель	Жанр	HI	ID
1	3	36	Alpha Centauri	Firaxis/Electronic Arts	ST	1	[3168]
2	4	34	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	ST	1	[3184]
3	1	43	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RP	1	[3115]
4	2	21	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	ST	2	[3294]
5	5	8	Command And Conquer (Tiberian Sun)	Electronic Arts	AC/WG	3	[3417]
6	6	10	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	AC/RP	6	[3398]
7	7	48	Half-Life	Valve/Sierra	SH	1	[3046]
8	8	20	Might and Magic 7 (For Blood and Honor)	3DO	RP	2	[3287]
9	11	3	Age Of Empires 2	Ensemble/Microsoft	ST	9	[3476]
10	9	81	Starcraft/Add-on	Blizzard	WG	1	[2677]
11	15	3	Homeworld	Relic/Sierra	SI	11	[3479]
12	10	12	Darkstone	Delphine/G.O.D.	RP	10	[3378]
13	14	78	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven)	3DO	RP	2	[2696]
14	12	69	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RP	7	[2811]
15	21	7	Nexus (The Kingdom Of The Winds)	Nexon	AD	15	[3420]
16	13	10	Star Trek (Starfleet Command)	Interplay	WG	13	[3400]
17	23	50	Railroad Tycoon 2/Add-on	PopTop/G.O.D.	ST	5	[3008]
18	17	17	Total Annihilation (Kingdoms)	Cavedog/GT	AC/WG	7	[3342]
19	18	17	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	ST	7	[3343]
20	16	55	Caesar 3 (Build a Better Rome)	Sierra	ST	5	[2936]
21	25	6	NHL 2000	EA Sports	SP	21	[3444]
22	19	32	RollerCoaster Tycoon	Microprose	ST	7	[3200]
23	20	51	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RP	1	[2995]
24	24	48	Fifa 99	EA Sports	SP	9	[3044]
25	31	32	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	ST	17	[3211]
26	27	31	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	RP	18	[3206]
27	29	108	Total Annihilation	Cavedog/GT	WG	1	[2402]
28	26	46	Thief (The Dark Project)	Looking Glass/Eidos	AC/AD	6	[3079]
29	28	29	Civilization (Call to Power)	Activision	ST	11	[3235]
30	34	15	Outcast	Appeal/Infogrames	AD	30	[3349]
31	22	19	Need for Speed (High Stakes)	Electronic Arts	RA	14	[3323]
32	41	24	Rage Of Mages 2/Allods 2 (Necromancer)	Nival/Monolith	RP	20	[3272]
33	33	28	X-Wing Alliance	LucasArts	SI	9	[3249]
34	35	9	Discworld Noir	Perfect/GT	AD	34	[3397]
35	39	21	Star Trek (Birth of the Federation)	MicroProse/Hasbro	ST	20	[3296]
36	32	74	Unreal/Add-ons	Digital Extremes/Epic/GT	SH	2	[2753]
37	37	23	Star Wars Episode 1 (The Phantom Menace)	LucasArts	AD	29	[3282]
38	52	2	Disciples (Sacred Land)	Strategy First	ST	38	[3483]
39	45	4	Prince Of Persia 3D	Red Orb/Mindscape	AC/AD	39	[3461]
40	47	21	Midtown Madness	Angel/Microsoft	RA	22	[3288]
41	42	11	Civilization 2 (Test Of Time)	MicroProse	ST	41	[3387]
42	30	9	Drakan (Order Of The Flame)	Surreal/Psygnosis	AC/AD	25	[3408]
43	38	29	Championship Manager 3	Eidos	SP	14	[3248]
44	55	3	Rainbox Six (Rogue Spear)	Red Storm	ST	44	[3458]
45	36	20	MechWarrior 3	Zipper/MicroProse	AC	9	[3311]
46	44	15	Hidden & Dangerous	Illusion/Take 2	AC/WG	28	[3364]
47	46	18	ToCA 2 Touring Cars	Codemasters	RA	43	[3339]
48	48	20	Aliens Vs. Predator	Rebellion/Fox	AC	14	[3280]
49	50	97	Quake 2/Add-on	Id/Activision	SH	1	[2529]
50	86	3	Freespace 2	Volition/Interplay	AC	50	[3480]
51	40	16	Kingpin (Life of Crime)	Xatrix/Interplay	SH	21	[3350]
52	53	11	X (Beyond The Frontier)	EgoSoft/THQ	AC	50	[3386]
53	43	52	Grim Fandango	LucasArts/Activision	AD	10	[2981]
54	63	3	Driver	Reflections/GT	RA	54	[3477]
55	54	105	Age of Empires	Ensemble/Microsoft	ST	3	[2424]
56	49	146	Diablo	Blizzard	RP	1	[2154]
57	56	30	Superbike World Championship	Virgin/EA Sports	RA	48	[3194]
58	51	84	Battlezone	Activision	WG	4	[2642]
59	62	7	Re-Volt	Acclaim	RA	52	[3409]
60	57	46	Warhammer 40,000 (Chaos Gate)	Random/SSI/Mindscape	ST	33	[3053]
61	72	50	Colin McRae Rally	Codemasters	RA	26	[2989]
62	69	103	Ultima Online/Second Age	Origin/Electronic Arts	RP	19	[2399]
63	71	50	Delta Force	NovaLogic	SI	31	[2996]
64	60	49	Carmageddon 2	Stainless/SCi/Interplay	RA	19	[3037]
65	65	26	Worms Armageddon	Team17/MicroProse	PU/ST	39	[3265]
66	77	2	Nascar Racing 3	Papyrus/Sierra	RA	66	[3445]
67	78	45	Falcon 4.0	MicroProse	SI	30	[3091]
68	61	18	Heavy Gear 2	Activision	AC/ST	30	[3335]
69	66	30	Imperialism 2	Frog City/SSI/Mindscape	ST	18	[3223]
70	91	4	Shadow Man	Iguana/Acclaim	AC/AD	70	[3418]
71	64	61	Rainbow Six	Red Storm	AC/ST	7	[2883]
72	58	47	Heretic 2	Raven/Activision	SH	13	[3067]
73	59	18	Descent 3	Outrage/Tantrum/Interplay	SH	20	[3333]
74	82	8	Expendable	Rage	SH	74	[3348]
75	-	1	Shadow Company (Left For Dead)	UbiSoft	AC	75	[3502]
76	87	117	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	ST	4	[2351]
77	68	105	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	ST	15	[2430]
78	75	6	Seven Kingdoms 2 (The Fryhtan Wars)	Enlight	ST	75	[3438]
79	70	38	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	ST	13	[3152]
80	74	75	Galactic Civilizations Gold	Stardock	ST	25	[2738]
81	80	152	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	ST	3	[2095]
82	88	153	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	ST	2	[2091]
83	79	71	Descent (Freespace - The Great War)	Interplay	SH	9	[2782]
84	67	48	Age of Empires (Rise of Rome)	Ensemble/Microsoft	ST	16	[3028]
85	73	88	Warlords 3/Add-on (Reign of Heroes)	SSG/Red Orb	WG	12	[2359]
86	76	48	Settlers 3	Blue Byte	ST	15	[3051]
87	81	39	Close Combat 3 (The Russian Front)	Microsoft	WG	43	[3146]
88	93	61	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	WG	10	[2882]
89	83	23	Grand Prix Legends	Papyrus/Sierra Sports	RA	55	[2935]
90	99	19	WCW Nitro	THQ	SP	66	[3080]
91	85	42	Starsiege (Tribes)	Dynamix/Sierra	AC/ST	33	[3116]
92	94	152	Command & Conquer/Add-on (Red Alert)	Westwood	WG	1	[2101]
93	95	27	Lands of Lore 3	Westwood/Electronic Arts	RP	54	[3236]
94	90	106	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight)	LucasArts	SH	6	[2413]
95	-	3	Legacy Of Kain (Soul Reaver)	Chrystal Dynamics/Eidos	AC/AD	79	[3450]
96	92	22	Star Wars Episode 1 (Racer)	LucasArts	RA	33	[3281]
97	84	101	The Curse of Monkey Island	LucasArts	AD	6	[2468]
98	98	3	Pizza Syndicate	Software 2000	ST	95	[3381]
99	97	3	NBA Inside Drive 2000	Microsoft	SP	97	[3419]
100	89	26	Warzone 2100	Pumpkin/Eidos	WG	26	[3220]

ОБОЗНАЧЕНИЯ:

TW место на текущей неделе
LW место на предыдущей неделе
NW число недель в Top 100
HI максимальная позиция, которой игра достигала
ID идентификационный номер игры
(O) игра только для операционной системы OS/2

ЖАНРЫ ИГР:

AC Action
AD Adventure
AR Arcade
FI Fighting
IF Interactive Fiction
PL Platform
PU Puzzle
RA Racing
RP Role-Playing
SH Shooter
SI Simulation
SP Sports
ST Strategy
WG Wargame

The message of the day is...

Не прошло и года...

И мне снова приходится баловаться со своим указательным пальцем, высасывая оттуда message of the day. Прошу прощения за вольность, но о чем тут говорить? Идеи у кого-нибудь есть? Причем именно идеи, а не отрывочные слова и выражения – последнего у меня в избытке. А то как-то грустно наблюдать пустую колонку на первой странице раздела. И пока есть только три варианта ее заполнения.

Вариант первый – разговор на отвлеченную тему. К примеру: вы когда-нибудь чувствовали себя невидимкой? Оказывается, это достаточно просто. У нас в стране, к примеру, достаточно просто потерять паспорт, и ты уже никто. Все еще человек, но уже не гражданин. И первое в глазах общества, закона и страны не имеет никакой ценности. То же самое происходит и с русскими пользователями в сети. Мы там, и в то же время нас там нет. Вероятно, знакома ситуация, когда, пытаясь зарегистрироваться на сайте, вы сталкиваетесь с непреодолимой и абсурдной проблемой. Подобно сумасшедшему учителю географии из «Золотого Теленка», вы пытаетесь отыскать в списке «Country» хотя бы что-то, отдалено напоминающее ключевое слово в вашем двуглавом-златоглавом, и не находите. Когда на просьбу предоставить номер медицинского страхования, дабы просто удостоверить вашу личность, вам остается только горестно констатировать – цифирь, отпечатанная на розовой бумаге страхового медицинского полиса, здесь явно не прокатит. И, само собой, никаких заказов в сетевых магазинах, никакой подписки на услуги онлайновых служб – ничего этого нет. Теоретически она лошадь, а практически – падает. Прогрессивное человечество смотрит сквозь вас и идет своей дорогой. Обидно стоять на обочине, вдыхая дым и копоть прогресса, но так и не познав его плодов.

Изменится ли текущее положение вещей? Ведь для нас основная проблема Y2K – отнюдь не парк старых машин, а репутация. Увидят ли нас? Или нам, как легендарному персонажу Уэллса, придется умереть и переродиться, чтобы потерять статус невидимки? Статус вещи.

P. S. Извиняюсь за хандру. Надеюсь, ваши письма ее развеют, неспа?

ViV
e-mail: viv@ok.ru, ICQ UIN: 1872840

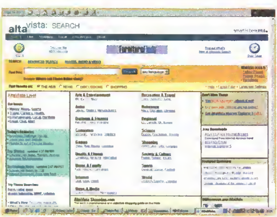
СЫСК – ДЕЛО ТОНКОЕ

В жизни все когда-то случается в первый раз. И знакомство с Интернет отнюдь не исключение из правил. Впервые попав в сеть, человеческий индивидуум напоминает собой некую аморфную субстанцию, целиком и сплошь состоящую из открытого рта, круглых глаз и дурацких вопросов. По скорости реагирования на внешние раздражители оная субстанция может соперничать разве что с одноклеточной амебой. Иными словами – ступор. Полный и бесповоротный. Оставшись наедине с гигантским хранилищем информации, человек первое время напоминает ребенка, боязливо барахтающегося возле берега, которого пугает не сама вода, а гигантские водные просторы, открывшиеся его неприспособленному взору. И мамы рядом нет, и никто уже не подскажет, что делать, с чего начать. Дурацкая ситуация – индивидуум уже *там*, но боится в это уверовать. В двух щелчках мышки от него лежит море нужной информации, а он боязливо перекрестится, выключит модем и пойдет звонить своему знакомому, дабы рассказать, *Как Он Вошел в **Интернет***. И в очередной раз убеждаешься, что, как говаривал один великий человек, есть два типа людей – у одних револьвер, другие копают. Переложив данную истину на свой лад, получаем: «Есть два типа пользователей, одни умеют искать информацию, другие боятся». Но это не проблема. Не умеете – научим. Не хотите... как хотите, в общем.

Несмотря на кажущийся (особенно в период ознакомления) внешний хаос, царящий во всемирной паутине, постоянно появляющиеся и исчезающие странички, обновления, изменения и прочее, содержимое сети весьма систематизировано и разложено по полочкам. И не удивляйтесь более, услышав в ответ на свой вопрос: «А где ты взял такую классную программу?» краткое «в сети», безо всяких дальнейших пояснений. Для нормального пользователя приведенной информации более чем достаточно. Возьму на себя смелость заявить, что если абсолютно достоверно известно о существовании в Интернет какой-либо программы, то найти вожделенный объект – лишь вопрос времени и умения. Время – ваше, советы – наши. Поехали?

ПОИСКОВЫЕ СИСТЕМЫ

Иногда их еще называют порталами. Когда Интернет был совсем маленьким, они представляли собой просто очень большую коллекцию ссылок на различные сайты, отсортированные по тематическим каталогам. Впоследствии превратились в мощные автоматизированные системы поиска и индексирования информации. Различаются интерфейсом, возможностями и популярностью (чем известнее поисковик, тем больше шансов найти необходимую информацию), но по сути своей одинаковы. Пользователь обращается на поисковик и вводит строчку запроса. Сервер обрабатывает запрос и формирует список всех известных ему страничек, где встречается указанное слово и/или словосочетание. Резонный вопрос: откуда сервер все знает? Во-первых, любой человек, обзаведшийся домашней страничкой, всегда преследует одну цель: чтобы на его страничку ходили (согласитесь, весьма сомнительное удовольствие: сотворив что-либо, тут же убрать это в дальний угол, чтобы никто не нашел). А значит, в интересах пользователя посетить поисковый сервер и зарегистрировать свой homepage, выбрав наиболее подходящую по содержанию категорию. Выигрывают оба: пользователь раскручивает свою страничку, а сервер без особых хлопот пополняет базу данных.



Но человек живет настроением. Сегодня ему нравится то, что он сделал вчера, а завтра плодотворный труд будет уничтожен одним махом, так как уже не катит. Сегодня он обновляет свой сайт каждый день, а через месяц ему это надоест или контракт с провайдером кончится, и страничка осиротеет, а затем будет безжалостно стерта системным администратором. Поисковая система, само собой, не вникает в жизненные проблемы своих подопечных, но хранить гигантскую базу ссылок на давно умершие сайты как-то не хочется. Чтобы бороться с этой проблемой, были созданы поисковые роботы. Это программы, запущенные на сервере-поисковике, которые «ходят» по сети и стучатся в каждый сервер, узнавая, кто там прописан и о чем там, собственно, написано. Результаты своих кропотливых изысканий роботы отдают поисковому серверу, тот их сортирует и добавляет в базу данных. Чтобы облегчить роботам работу в языке HTML, есть специальный тэг, с помощью которого можно прописать ключевые слова, скажем «домашняя страничка», «увлекаюсь компьютерами», «предпочитаю готическую музыку» и т. п. А в настройках программ-серверов есть возможность отдавать роботам специальный файл, где указываются темы, коим посвящено наполнение сайта.

Как правило, поисковые системы совсем «не дураки». Но для того, чтобы добиться наиболее эффективного результата, надо правильно уметь составлять запросы. Так, например, если вас обуяла жажда узнать последние новости в мире музыки, то, набрав в строке поиска music, вы получите... По большому счету, вы ничего не получите, за исключением 20-40 килобайт бесполезной информации. Сервер честно выведет все ссылки на странички, где встречается указанное слово, и вы с удивлением обнаружите, что «Microsoft выпустила седьмую версию DirectX7, с поддержкой Direct**Music**», что «самую лучшую тушенку «Штирлиц» по рецепту Николая **Music**ова делает фабрика Кампомос» и т. п. Все это, несомненно, интересно, но к искомому предмету не имеет никакого отношения. Посему правило первое: пользуясь поисковыми серверами, старайтесь максимально сузить область поиска. Возвращаясь к нашему примеру, скажу, что предпочтительнее было бы ввести что-то вроде «Music News», или «Latest Music News», или даже целую фразу: «What's new in the music world». Уже на этом этапе можно отсеять массу ложных вариантов, и те первые 5-10 ссылок, наиболее полно удовлетворяющих критериям запроса, будут нести в себе больше полезной информации, нежели все то, что сервер вывалил в ответ на просто music.

Правило второе напрямую связано с оформлением запроса. Практически все поисковики понимают такие конструкции, как music jazz (целое выражение), music + jazz (и первое, и второе по отдельности) или music -jazz (первое, но НЕ второе). Также, если ввести длинную фразу и взять ее в кавычки, то поисковик будет искать лишь точные совпадения со всей строкой поиска. Либо если ввести только часть слова, а в конце его поставить знак * (например, musi*), то поисковый сервер найдет все слова, начинающиеся с указанных букв. Кроме того, можно воспользоваться детальным или усовершенствованным поиском (ссылка на страничку с его параметрами, как правило, находится на







титульной странице поискового сервера). Там вам предложат указать дополнительные опции, например, ввести в качестве критерия последнюю дату обновления ссылке в базе. И все же прибегать к дополнительным настройкам поисковика приходится достаточно редко – информация обычно лежит на поверхности.

Основными поисковыми серверами у них являются Yahoo! (www.yahoo.com) и AltaVista (www.altavista.com), а также Lycos (www.lycos.com). Самым простым в использовании является Yahoo!, а самым мощным, с всякими полезными наворотами вроде перевода страниц с одного языка на другой – AltaVista. В русскоязычной части сети популярны Rambler (www.rambler.ru), Апорт (www.aport.ru) и Яндекс (www.yandex.ru).

СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫЕ ПОИСКОВИКИ

Порой основное достоинство поисковых систем – большой объем обрабатываемой информации – превращается в их главный недостаток. Такая проблема возникает при попытке найти какой-нибудь конкретный предмет, например, любимую песенку, а не информацию о группе-исполнителе, либо же фотографию сиамского котенка, а не каталог цветных фотографий в сети. В этом случае целесообразнее будет воспользоваться услугами специализированных поисковых систем.

Вам знакома проблема, когда знаешь название программы, знаешь даже ее версию и чуть ли не имя файла, но не можешь вспомнить фирму-разработчика с тем, чтобы найти его сайт? Хорошо еще, если разработчик зарегистрировал в поисковой системе страничку с описание программы. А если нет? Тогда прямая дорога на файловый поисковик. В сети их великое множество, поэтому приведу лишь наиболее популярные.

http://ftpsearch.ntnu.no – FTP Search. Предоставляет форму для отправки запроса на поисковый сервер Lycos. Ищет практически на всех открытых ftp-серверах и позволяет просматривать каталоги, не соединяясь с ftp-сервером. Последнее особенно ценно в том случае, если удаленный сервер весьма загружен. Предположим, там есть каталог с названием Zip_Utils, но есть ли в том каталоге, скажем, Zip Magic, – неизвестно. Не будь указанной возможности, вам бы пришлось долго стучаться на ftp'ишку с тем, чтобы посмотреть содержимое каталога, и не факт, что там был бы необходимый вам файл. А так – кликаем мышкой на ссылку и получаем список файлов в директории.

Поисковый сервер FileZ (www.filez.com) хорош тем, что позволяет искать программы не только по имени файла, но и указывать дополнительные критерии запроса, вроде операционной системы и платформы. Если бы не надоедливая реклама, выползающая в начале каждой страницы (даже в том случае, если сервер ничего не нашел), Filez заслужил бы более высокую оценку, а так...

Если картинка на десктопе уже набила оскомину и душа требует перемен, а в качестве подручных графических материалов есть только подшивка газеты «МК» за 1996 год, значит, самое время воспользоваться поисковиком Altavista MediaSearch (ссылка находится на главной странице сервера). Указав в строке запроса тему картинки (например, cats), вы получите гигантский список ссылок, причем не просто ссылок, а маленьких превьюшек. Кликнув на уменьшенном изображении, можно будет скачать себе оригинал.

Последнее время большой популярностью в сети пользуется формат хранения оцифрованной музыки – MP3. И если, услышав у метро отрывок какой-то композиции, вы почувствовали, что это «оно самое», да еще и узнали у продавца название песни, то, используя MP3 поисковики, можно с легкостью найти интересующую мелодию или даже две-три композиции с альбома. В этой категории пальму первенства среди поисковых систем держит Palavista (www.palavista.com). Скормив серверу имя исполнителя и название композиции, вы получите список ссылок на несколько десятков серверов, откуда можно скачать искомый файл. То, что mp3-ftp перегружены дальше некуда и, как правило, требуют от пользователя покликать по баннерам, это уже второй вопрос.

Также можно порекомендовать системы MircX (www.mircx.com) и To Look For (www.2look4.com).

Но изредка бывают ситуации, когда объект поиска никак не хочет даваться в руки. Скажем, попытайтесь поискать в сети музыку, но ни какую-нибудь попсу, а готический металл (к примеру, Therion). Могу вас заверить – ни один поисковый сервер не даст вам ссылку хотя бы на одну композицию этой группы. А послушать хочется. И ведь знаешь, что есть где-то правильные люди, которые оттягиваются под «правильную» музыку, но они почему-то себя не афишируют. И тогда приходиться прибегать к услугам специализированных программ-поисковиков. Наиболее известна серия Wolf (www.msw.com.au/wolfhq.htm). В частности: FTP-Wolf, MP3-Wolf, и Search-Wolf. Чем же так известны эти три программки? Представьте себе обыденный процесс изучения Web-страничек. Вы прочитали новости, посмотрели наполнение и набрели на коллекцию ссылок с пометкой: «Здесь вы можете найти дополнительную информацию по такой-то теме». Если вам это так необходимо, то отправляетесь бродить по ссылкам в надежде почерпнуть что-то новое, ведь двух одинаковых сайтов, как правило, не бывает. А теперь представьте, что те же самые действия за вас делает умная программа. Сначала соединяется со всеми известными поисковыми серверами, затем начинает методично изучать ссылки, выискивать нужную информацию, руководствуясь указанными критериями отбора, и в конце концов сводит все свои изыскания в один удобочитаемый список. Поставил MP3-Wolf на ночь, под утро глянул – Мама Мия! Да здесь же все за полгода не перекачаешь!

И, наконец, последний, самый надежный способ. Садимся за компьютер, вылезаем в Интернет, идем на IRC и спрашиваем: «Люди! А где можно достать то-то?» После чего мелкими шажками отправляемся туда, куда отправили, и сожалеем, что так и не уверовали в то, что все можно найти своими собственными силами.

СЕТЕВОЙ СЛЕНГ

Любой русский работяга знает как минимум два языка: русский и производственный. Второй, хоть и не обладает красотой и напевностью первого, тем не менее, гораздо четче выражает мысли говорящего. Опять же, краткость – сестра таланта, а уж в чем ему не откажешь, так это в односложном построении фраз и большой свободе словообразования. В каждом кругу общения существуют свой набор жаргонных словечек и выражений, понятных лишь завсегдатаям тусовки. И Интернет здесь не исключение, а скорее даже явное подтверждение правил. Таких языковых конструкций не встретишь даже в «айзыке». И в корне не прав тот, кто думает, что язык компьютерщиков строится сплошь из одних «саксов» и «рулезов». Если попытаться систематизировать все словечки, повсеместно используемые в сети, то получится словарик страниц эдак в триста.

Кгхм... К сожалению, в силу объема и узкой направленности нашего журнала, автор не может привести полный словарь сетевого слэнга. Да он и не ставит перед собой такой задачи. Данная статья носит скорее ознакомительный характер, рассматривая сетевой жаргон как своеобразный феномен нашего времени. Тем не менее, прочитав ее от начала до конца, вы, по крайней мере, спокойно будете воспринимать перебранки в USENET конференциях и не будете выделяться из массы народной, попав на русскоязычный канал. Начнем с азов. Точнее, с двух слов, не всегда понятных воспитанному русскому интеллигенту, что были употреблены в первом



абзаце. А именно – «сакс» и «рулез». Самое краткое определение этим двум терминам могла бы дать группа «Сплин», если бы спела что-то вроде: «Когда ботинки не жмут – это рулез. Когда в кармане голяк – это сакс». Но они этого не сделали, и поэтому «дэти, это нэвазможна понят, это надо запомнит»: рулез (от англ. глагола rule – править) – то хорошее, что есть в нашем мире, то, что правит балом. Сакс (от англ. suck – сосать) – то, что вечно в пролете. Пиво – это рулез. Похмелье – сакс. Девушки и рок-н-ролл – рулез, пятеро против тебя в 3 часа ночи – сакс.

АНГЛОЯЗЫЧНЫЕ СОКРАЩЕНИЯ

Жаргонные словечки данной категории представляют собой буквенные сокращения наиболее часто употребляемых слов. Этот вид жаргона весьма популярен в англоязычных чатах, а с распространением сети Фидо на территории бывшего СССР наиболее часто используемые слова прочно вошли в лексикон русских фидошников и считаются уже чуть ли не исконно русскими. Удивительно, но факт: все сокращения и конструкции подобраны таким образом, что позволяют поддерживать разговор практически на любую тему, используя лишь вышеупомянутые сокращения. То есть явным образом прослеживается сходство с русским производственным.

Кто первым придумал сократить часто употребляемые слов и выражения, история умалчивает, но рискну предположить, что первопричиной является человеческая лень. Что именно она, вкупе с малой пропускной способностью каналов связи, породила то, что вы можете лицезреть на следующей строчке.

AFAIK – As far as i know – насколько я помню (если мне не изменяет память),

ASAP – As Soon As Possible – как можно быстрее,

BTW – By the way – между прочим,

CU – See You (названия букв) – еще увидимся,

IMHO (IMNHO) – In my (not so) humble opinion – по моему (не такому уж и) скромному мнению,

LOL – Laughing Out Loud – хохочу во весь голос,

LAB&TYD – Life's A Bitch & Then You Die – жизнь – сука, а потом ты умрешь (горькая правда жизни),

OFTPATHIRIO – Oh, Fuck This Place And The Horse It Rode In On – черт бы побрал это место и ту лошадь, что меня сюда привезла (эквивалент нашей трехэтажной конструкции, произносимой в мужском обществе, когда все сакс),

ROFL – Rolling On the Floor Laughing – валяюсь по полу от смеха (гораздо сильнее, нежели LOL),

RTFM – Read The Fucking Manual – почитай же в конце концов это чертово руководство! (как правило, говорится в ответ на совсем глупый вопрос),

WTF – What's the fuck? – какого черта!?

TTFN – Ta-ta for now – на сегодня все (форма прощания),

TTUL – Talk To you Later – поговорим попозже.

Заранее извиняюсь перед дамами и эстетствующими личностями за скромное количество ненормативной лексики. Но ведь из песни слов не выкинешь...

4133t LANGUAGE

Заголовок прочитать смогли? А если заменить четверку на «Е», единицу на «l», а тройку на «е»? Elite language зародился и развивался в хакерской и варезной тусовке (warez – в данном случае нелицензионный софт). Слова в языке строятся с использованием названия букв (то есть, скажем, буква b будет читаться как «би») (например, вместо обращения you употребляется всего одна буква – u), а некоторые буквы или даже части слова заменяются похожими по написанию или по звучанию цифрами. Скажем, бессмысленный на первый взгляд набор букв 4ever на самом деле ни что иное, как английское слово forever (первые три буквы for заменены на созвучное four, что на английском и есть четыре). Или еще пример – l8r (l + eight + r = later, то есть «позже»). Для образования множественного числа используется исключительно буква Z (gamez, warez, crackz и т. п.). Почаще используйте в своей речи жаргонные словечки вроде kewl, dude и вставляйте магическое словосочетание 4133t, где только можно, и вы с легкостью сойдете за матерого хакера. Единственный недостаток данного языка – трудность для чтения. И если выражения вроде 2 go 4 walk усваиваются с легкостью, то научиться правильно сопоставлять цифры и буквы достаточно непросто. Последний штрих – даже если хакер русский и в английском не разбирается, он все равно исключительно из принципа (либо отдавая дань уважения законам тусовки) будет писать только на транслите, то есть заменять русские буквы созвучными английскими.

ЗНАКИ ПРЕПИНАНИЯ

Основной недостаток печатной речи в сравнении с письменной – отсутствие эмоций. Ведь далеко не каждый из нас владеет языком в той степени, чтобы в полной мере передать настроение и тональность сказанного. Приняв к сведению тот факт, что первые графические чаты появились сравнительно недавно, мы с легкостью перейдем к теме специальных значков, выражающих эмоциональный настрой собеседника. Так как наиболее распространенным символом является обычная улыбка (**:)** – вот такая вот), такие значки называются смайликами. Краткий список наиболее часто употребляемых «улыбок» прилагается. Для удобства восприятия настоятельно рекомендую повернуть журнал на 90 градусов по часовой стрелке.

:) или **:-)** – улыбка. Обыденная и повседневная улыбка, вызванная удачной шуткой или просто хорошим настроением.

:-))) – улыбка от уха до уха (количество скобок увеличивается пропорционально настроению).

;-) – дружеская улыбка с подмигиванием (чуть больше иронии, иногда употребляется, дабы сгладить последствия неудачной шутки).

8-) – буквально – человек в очках. Вообще просто крутой, сдержанный мэн.

:-I – обыденное выражение лица. Иногда употребляется, дабы подчеркнуть серьезность сказанного.

:-/ – собеседник чем-то озабочен и не знает, смеяться ему или радоваться. («М-дя...»).

:-? – то же самое, но вдобавок еще и порядком озадачен («Как это понимать?!»).

:-(– грустная ухмылка. Собеседник чем-то расстроен.

;-(– собеседнику совсем плохо. («...остановите Землю, я сойду»).

:~(– на глаза наворачиваются слезы.

:~~~(– плач в три ручья.

:P или **:-P** – вам только что показали язык.

:-E – собеседник в бешенстве. («Не шути со мной, это может плохо кончиться»).

:*) – иногда так обозначается поцелуй. Иногда – красный нос, в смысле, последняя стадия опьянения.

:-@ – кричат что есть сил.

%-) – офигевшее и обалдевшее выражение лица.

I-I – уснул за монитором, просьба не беспокоить.

Ж:-) – взлохмаченная шевелюра.

^_^ – японский смайлик.

Все это лишь базовые смайлики, и никто не запрещает комбинировать их между собой. Например, иногда рождаются миниатюры вроде **[Ж:*/** – «приняли на грудь и теперь в растрепанных чувствах слушаем какой-то подгружающий музон в наушниках».

ФИДОФИЛИЯ

Большую роль в становлении русского компьютерного жаргона сыграло распространение сети FIDO на территории бывшего СССР. Слова и термины вроде «мама», «мозги», «камень» и «железка» пришли именно оттуда. Оттуда же пошла привычка набивать английские слова при русской раскладке клавиатуры (вместо P.S. получаем З.Ы, вместо ExE – УчУ), ставить под письмами пространные подписи. Так как фидошный сленг в большинстве своем сводится к чисто фидошным терминам, мы не будем заострять на нем внимание. Разве что могу дать универсальный рецепт понимания написанного фидошником: две бутылки пива ему и три бутылки в себя. Эффект просто потрясающий.

Собственно, финиш. Ликбез окончен. Хотя тема себя еще не исчерпала. И никто не исключает возможности появления в одном из следующих номеров продолжения. Скорее всего, по сетевому этикету. Разговаривать на языке масс научились, теперь надо учиться делать это правильно и культурно.

ЭЛЕКТРОННАЯ КАМЕНОЛОМНЯ

«Процессор является сердцем любого компьютера»... А электричество – это что, кровь, что ли? Нет, так не пойдет: данная фраза затаскана, избита и, употребленная в данном контексте, является признаком плохого тона, литературной безвкусицы и прочее, прочее, прочее...

Посему перейдем непосредственно к теме нашего повествования. Как и обещано было, здесь и сейчас мы обратим свой проницательный взор на предмет повседневного обихода – центральный процессор. CPU, ЦП, камень, мозг, и т. п. – терминов великое множество, и каждый имеет право на существование, каждый может быть использован по назначению до тех пор, пока он выражает суть предмета – нечто, являющееся центральным элементом, выполняющим некоторые функции. М-да... За такое определение я, пожалуй, могу претендовать на Нобелевскую премию в номинации «Самое туманное и обтекаемое определение микросхемы за всю историю существования компьютеров». Ну да не будем о грустном.

Еще в 1974 году один из создателей Intel Гордон Мур следующим образом оценил значение микропроцессоров: «Я полагаю, что мы – самые настоящие революционеры. Ведь эти новейшие достижения электроники изменяют мир в гораздо большей степени, чем всякие политические события».

Процессор как зеркало мирового прогресса

Прежде всего позвольте несколько упростить себе задачу. В частности, разрешите не заострять внимание на процессорах, существовавших до появления Intel-совместимых чипов, процессорных модулях, используемых в суперкомпьютерах, и процессорах, аппаратно не совместимых с моделью 8086. Так будет гораздо проще, хотя, конечно, за бортом нашего сегодняшнего повествования останется масса интереснейших машин и фирм. Собственно, откуда взялся термин «x86-совместимый»? Отвечу: за столь благозвучное название мы должны благодарить фирму Intel, создавшую в 1978 году процессор Intel 8086, а также фирму IBM, приблизительно в то же время выпустившую первый персональный компьютер в прямом смысле этого слова – IBM PC.

А за десять лет до этого знаменательного момента никто даже и не подозревал, что два инженера, ушедшие из компании Fairchild Semiconductors на вольные хлеба, впоследствии сделают огромный прорыв в области электроники, а еще двадцать лет спустя их небольшая фирма вырастет в одну из крупнейших компаний в мире.

Первым процессором Intel стал i4004, разработанный для японского производителя микрокалькуляторов – Busicom. Intel подрядилась разработать двенадцать различных микросхем. Но в процессе разработки у инженера Теда Хофа возникла идея: вместо двенадцати специализированных микросхем, годных только для выполнения какой-то определенной задачи, сделать одну общего назначения, которая могла бы выполнять любые операции. Так и родился первый микропроцессор. К чести Intel надо отметить: разработчики тут же осознали всю важность нового чипа и перекупили у Busicom все авторские права.

Следующим чипом Intel стал процессор i8008. Впоследствии на его базе был разработан i8080, а затем и самый известный процессор компании – i8086. Не самый дешевый по тем временам (то есть в пределах 1000 долларов), быстрый, с 16-битной внутренней архитектурой и 16-битной шиной данных, адресовал до 1 Мб оперативной памяти. Первые машины на его основе, как уже говорилось, собирала фирма IBM. Чуть позже появился и младший собрат – процессор 8088. Основное отличие – 8-битная шина данных. Тактовая частота – 4,77 или 8 МГц. К слову, именно этот процессор приобрел широкую популярность и массовое распространение во многом благодаря своей невысокой цене (около 200 долларов). Даже в России (тогда еще СССР) собирались машины на основе этих чипов (точнее, аналогов – К1810ВМ86/88), достаточно вспомнить хотя бы ЕС-1840 (128 Кб оперативной памяти, CGA-адаптер, загрузка с магнитофона и встроенный интерпретатор языка BASIC).

А вот здесь мы скажем «СТОП!». И попытаемся заглянуть внутрь intel 8086, чтобы разобраться, как работал именитый предок вашего навороченного Pentium'а.

Что там Inside?

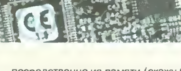
Точнее, что это такое. Кристалл сверхчистого кремния, обожженный, облученный, отравленный добавками, но все это с точностью до нескольких атомов в нужном месте и в нужное время. В результате всех этих издевательств на кристалле формируется сложнейшая электронная схема, состоящая из нескольких миллионов транзисторов. Сформированные на кристалле транзисторы, соединенные в соответствующие схемы, позволяют реализовать набор стандартных логических операций булевой алгебры, такие, как AND, OR, NOT, NOR, XOR. С помощью группы логических элементов исполняют отдельные команды процессора, например, сложение (ADD). Таким образом, микропроцессор – всего лишь совокупность огромного количества электронных переключателей, имеющих два состояния: 0/1 – да/нет, что выражается наличием или отсутствием тока в цепи. Путем правильного соединения этих переключателей и получается устройство, способное выполнять все базовые команды процессора.

Теперь же рассмотрим работу самого первого процессора, рассчитанного на потребителя, – Intel 8086. По большому счету, все последующие модели данной архитектуры (включая продукцию конкурентов) тем или иным образом совместимы с этим чудом инженерной техники 80-х (исключения крайне редки). За основу возьмем определение техническое и попытаемся трансформировать его в определение понятное.

«Процессор – устройство либо программа, выполняющая фиксированный набор операций». Процессор, так сказать, в голом виде состоит из АЛУ (арифметико-логического устройства), регистров и устройства управления. Последнее включает в себя счетчики и другие элементы, обеспечивающие передачу информации между памятью, АЛУ и регистрами. Также процессор располагает рабочей памятью, необходимой для хранения операций и – иногда – микропрограммы.

Теперь по порядку: АЛУ выполняет базовый набор операций сложения и вычитания двоичных чисел (к величайшему сожалению, все машины на самом низшем уровне способны воспринимать лишь циферки – единичку и нолик). Умножение в двоичной арифметике сводится к сложению, деление к вычитанию, а умножение числа на два, равно как и его деление пополам, вычисляется простым сдвигом вправо или влево. Реализовав в виде электронной или даже механической схемы эти несложные операции двоичной арифметики, мы получим простейшее АЛУ.

Регистры используются для хранения информации. В зависимости от своей разрядности, регистр может запомнить число определенной длины. Например, 16-битный регистр способен запомнить любое число в диапазоне от 0 до 65535 (2 в шестнадцатой степени – минус 1), либо от минус 32768 до 32767 в дополнительном коде. Операция преобразования числа в дополнительный код также выполняется АЛУ, а сам дополнительный код служит для представления отрицательного значения в двоичном виде, где крайний слева разряд содержит знак числа. Выражаясь простым языком, скажем: регистры – это такие ящички, откуда процессор берет информацию и куда потом кладет результаты своих вычислений. Регистры можно классифицировать по их назначению. Например, регистры общего назначения используются для связи с внешним миром. Дело в том, что АЛУ не умеет выбирать данные не-



посредственно из памяти (скажу больше – далеко не все регистры могут общаться с памятью компьютера), а лишь способен читать содержимое «ящичков». Посему вначале данные перемещается из памяти в один из регистров общего назначения и только потом АЛУ ими оперирует. И наоборот: завершив какое либо действие и получив на выходе АЛУ результат, данные перемещаются сначала в регистр и только потом записываются их в память. В 86-м процессоре регистров общего назначения четыре штуки, а разрядность их – 16 бит (или два байта, или, как еще говорят, слово).

Управляющее устройство также содержит дешифратор команд и схемы управления шиной данных и шиной адресов. Отдельного упоминания также заслуживает регистр флагов. Под флаг отводится один бит – если его содержимое равняется единичке, значит, флажок поднят. Сами флаги отслеживают какие-либо события (например, готовность системы, знак результата или ошибку при вычислении) и соответствующим образом меняют свои значения. Например, в процессе выполнения операции произошла ошибка деления на ноль. АЛУ, осознав всю бренность выполняемых действий, сдается и выставляет флаг деления на ноль. После чего все остальные устройства координируют свою работу соответствующим образом.

Теперь давайте представим, что процессору необходимо выполнить программу, складывающую два числа и записывающую получившийся результат по определенному адресу в памяти. Операционная система, получив указание выполнить программу, считывает исполняемый файл, загружает его в память и передает управление нашей программе. Это делается путем записи в специальный регистр IP (счетчик команд) адреса ячейки в памяти, где следует искать следующую команду (точка входа, то есть первый оператор выполняемой программы). Управляющее устройство считывает значение из IP, выставляет на шине адресов адрес следующей команды. Затем в дело вступает дешифратор команд, который преобразует полученную команду в одну или несколько микрокоманд процессора. Для начала необходимо считать первое число-слагаемое из памяти. Для занесения данных в регистр общего назначения используется команда MOV. Завершив выполнение команды, процессор снова лезет в IP и незаметным движением руки достает оттуда адрес следующей команды, затем передает его опешившей шине адреса. Занеся второе слагаемое в другой регистр, процессор считывает и декодирует команду ADD (сложение) и передает оба числа АЛУ. Полученный на выходе результат процессор записывает в память, выставив на шине данных само значение числа, а на шине адресов – адрес в памяти, куда это число надо положить. Так и работаем. На условия не жалуются.

Если попытаться составить обобщенную схему работы процессора, то получится приблизительно следующее.

1. Смотрим IP. Берем оттуда адрес следующей команды.

2. Посылаем его по шине адресов.

3. Берем с шины данных код команды.

4. Дешифруем команду в микрокоманды процессора (предположим, это ADD).

5. Берем числа-слагаемые из регистров общего назначения (само собой, предварительно поместив их туда из памяти) и посылаем в АЛУ.

6. На выходе АЛУ получаем сумму и записываем ее в какой-нибудь регистр.

7. Повторяем...

Вот, собственно, и все, что умели первые процессоры. Получил команду – декодировал – выполнил – записал результат – считал следующую. Это уже потом начали изобретать электрические утюги, кофеварки, Инвайт-Колу и суперскалярные конвейеры. А раньше все пили минералку...

Но вначале CPU придумывают, причем, как и любые другие гениальные идеи, задумки могут рождаться чуть ли не на кухне (с пивом, огрызком карандаша) и записываться на мятых салфетках. Создается логическая схема работы процессора, которая затем отправляется на тестирование. Тестирование проводится в больших вычислительных комплексах, где создается RTL (register transfer logic) модель процессора. Модель запускается на мощных рабочих станциях, причем скорость ее работы не то чтобы низкая, а прямо-таки ничтожная – в районе 5 герц, то есть пять операций в секунду. На данном этапе выявляются ошибки в логике процессора, и большинство из них исправляется. Принципиальная схема процессора, естественно, создается с помощью фирменной САПР – системы автоматизированного проектирования: создать вручную схему из 20 миллионов транзисторов невозможно. После тестирования схема переводится на кристалл, создаются первые, тестовые образцы процессора. Как только получены рабочие экземпляры, снова начинается долгий процесс тестирования. Чипы гоняются на машинах различных конфигура-

ций, рассылаются разработчикам программного обеспечения и даже конечным пользователям. Все выявленные ошибки исправляются, производится новая партия чипов и процесс тестирования продолжается (а вдруг «здесь» мы исправили, а «там» работать перестало). И даже столь долгий и дорогостоящий процесс не гарантирует стопроцентного отсутствия «багов» в конечном продукте. Например, в Pentium II уже после его официального выпуска было обнаружено 50 ошибок (большинство из них, правда, практически не влияют на работоспособность системы).

Теперь же сделаем небольшой обзор основных марок процессоров, наиболее широко представленных на российском рынке.

В начале 80-х фирма Intel объявляет о выходе процессора Intel 80286. Процессор i80186 не получил широкого распространения, хотя содержал некоторые заметные улучшения (имел в себе большую часть схем управления памятью, улучшенную систему команд и т. п. Он применялся во встраиваемых системах). В 1984-м у фирмы IBM рождается на свет очередное дитя прогресса – PC AT, машина, созданная на базе i80286 (кстати, именно тогда в среде пользователей прижилась привычка называть PC по имени CPU – двести восемьдесят шестые, 386, 486, а 8086 все так же кликали «XT'шкой»). Первые модели работали с тактовой частотой 8 МГц, оснащались 1 Мб памяти (благодаря расширению адресного пространства до 24-х бит, процессор мог адресовать до 16 Мб, но даже персоналки с 2 Мб оперативной памяти считались большой редкостью). Впоследствии благодаря введению режима «турбо» тактовая частота поднималась до 12 или даже 16 МГц. Последние модели данной серии переступили порог в 25 МГц – на таких машинах вполне сносно работала третья версия Windows. Начиная с этого процессора и до нынешних времен Intel обеспечивает полную обратную совместимость. Впоследствии появилось два режима адресации памяти: реальный и защищенный. В реальном все процессоры, начиная с 386 и до нынешних, теоретически могут адресовать до 4 гигабайт памяти. Откуда взялась такая цифра? Можете сами посчитать: адресная шина 32-битная, а 2 в степени 32 как раз и будет те самые 4 миллиарда байт. А ведь 8086 использовал всего 1 мегабайт, да и то через пень-колоду. Чтобы обращаться к 1 мегабайту (2 в степени 20), пришлось делить все адресное пространство памяти на блоки по 64 Кб и формировать реальный адрес в памяти, используя вспомогательный сегментный регистр из 16-битного адреса и 4-битного смещения. Так вот: в защищенном режиме используется похожая система адресации, в которой адресное пространство делится на сегменты, а размер сегмента определяется разрядностью регистра. В этом случае виртуальное адресуемое пространство составляет 246 , или 64 терабайта!

Вернемся к нашему повествованию: в 1985 году появляется следующий процессор из линейки Intel – i80386. Между прочим, первый 32-разрядный процессор. Ранние модели работали на тактовой частоте 16 МГц и выпускались в двух модификациях – SX и DX. В первом случае внутренняя архитектура процессора была 32-битной, а вот шина памяти являлась 16-разрядной. Вследствие чего чип Intel 80386SX на 16-битных приложениях практически не отставал от своего DX-собрата (который, как вы уже, наверное, догадались, был полностью 32-разрядным), а вот при работе с 32-битными приложениями производительность уменьшалась практически в два раза, так как каждый 32-разрядный операнд приходилось извлекать из памяти за два 16-битных запроса. Последние модели работали на частоте 40 МГц и зачастую использовали сопроцессор i80387, который можно было дополнительно установить на плату. Для чего нужен сопроцессор? Данный чип берет на себя тяжесть операций с вещественными числами, то есть числами с плавающей запятой (у американцев, соответственно, точка). Операции над вещественными числами часто используются при работе с графикой и звуком. Правда, в восьмидесятых годах такого понятия, как 3D-графика, на PC еще не существовало, но, например, такие пакеты, как 3D Studio и AutoCAD, работали с математическим сопроцессором гораздо быстрее, нежели без него.

В конце восьмидесятых появился первый 486-й процессор. Полностью 32-разрядный, со встроенным математическим сопроцессором (существовали модели и без оного, таковые обозначались буквами SX) и 8 килобайтами кэш-памяти первого уровня, он стал первым процессором, работающим на частоте, отличной от той, что подавалась на системную шину. Если все 386-е модели и первые 486DX работали на одной частоте с памятью и системной шиной, то на ядра DX2 подавалась удвоенная частота, а на модели DX4... нет, ни за что не догадаетесь... утроенная. Хотя на практике компьютер с 486DX4-100 работал отнюдь не в три раза быстрее, чем 486DX-33, а раза в два с половиной как максимум. Объясняется это тем, что утроенная частота присутствует лишь в процессоре, а память и системная шина работают на все тех же 33 мегагерцах. Появление кэш-памяти также способствовало повышению производительности системы. Теперь наиболее часто используемые команды и данные подгружались в кэш-память и при повторном обращении извлекались не из медленной (относительно) системной памяти, а из быстродействующего кэша, расположенного на самом кристалле.

В начале 90-х у Intel появились первые серьезные конкуренты – фирмы AMD и Cyrix. Обе специализировались на производстве x86-совместимых процессоров. Причем, если посмотреть на события тех лет со стороны, то создается впечатление, будто и AMD и Cyrix долгое время «жили и столовались» за счет Intel. Когда последняя начала выпуск процессоров Pentium, AMD еще достаточно долгое время пыталась выжать из 486-й платформы хоть «немного денежек», поднимая тактовую частоту, производя процессоры с высокими коэффициентами умножения вплоть до 4 (например AMD 5x86-133). Cyrix также некоторое время участвовал в гонке, впоследствии переключившись на рынок интегрированных систем (это когда один процессор, причем уже даже не процессор, а целый мультимедийный блок в виде одной микросхемы заменяет собой несколько устройств: например, видеоадаптер, контроллер жестких дисков, аудиоплату, контроллер памяти и прочее).

Процессор Pentium, появившийся в 1993 году, являл собой очередное «чудо» мысли инженеров Intel. Ядро процессора было 32-битным, но разрядность шины данных увеличилась в два раза – до 64 бит. Суперскалярная архитектура процессора с двумя вычислительными конвейерами – один основной, другой вспомогательный, оба ведут независимую выборку, расшифровку и исполнение команд. Динамическое предсказание ветвлений. Объем кэш-памяти первого уровня был увеличен до 16 килобайт и поделен на кэш команд и кэш данных. Тактовая частота первых моделей составляла 60 и 66 МГц. Тем не менее, Pentium 60 за счет своей двухконвейерной архитектуры без проблем обгонял 486DX4-100. Для нового процессора Intel использовала новый разъем Socket 5, тем самым лишив всех пользователей «четверок» возможности легкой модернизации PC. На этом этапе Intel сделала правильный выбор между архитектурами CISC и RISC, решив, что и то, и другое хорошо, но если вместе, то еще лучше.

К слову, немного об архитектуре процессора. Вы, вероятно, уже не раз встречали сокращения вроде RISC CPU, но, может быть, и не задумывались, с чего это он такой «рискованный». А все достаточно просто: основной базис архитектуры RISC (Reduced Instruction Set Computer) – попытка свести количество используемых процессором команд до минимума, но при этом добиться того, чтобы любая команда исполнялась за один процессорный такт. Также в RISC процессорах вовсю используется многоконвейерная обработка данных и, как правило, достаточно большое количество регистров общего назначения, дабы можно было сохранять большое количество различных переменных. В CISC (Complete Instruction Set Computer), наоборот, используется большее количество команд, но при этом сложные команды могут выполняться за несколько тактов. У CISC процессоров мало регистров общего назначения и существуют отдельные команды для пересылки информации из регистра в память. Самой известной RISC машиной можно назвать суперкомпьютер Cray, да и сама архитектура популярна в среде серверных компьютеров. Явный пример CISC – i8086.

Одной из интересных особенностей процессора Pentium является конвейерная обработка команд, доселе считавшаяся прерогативой архитектуры CISC. Самым простым объяснением конвейера является обыкновенный... конвейер. Ведь, скажем, если бы на автомобильном заводе каждый рабочий трудился над сборкой отдельного автомобиля, то выход готовой продукции составил бы... штук двести машин раз в три месяца. А посредством конвейерной сборки, то есть когда каждый рабочий должен делать какую-то одну операцию (скажем, прикручивать колесо, но делать это быстро и качественно), выход готовой продукции повышается. То же самое и с конвейером в процессе. Если выделить множество простых операций и сделать так, чтобы они выполнялись независимо, то получим конвейер. Если его хорошенько продумать и оптимизировать, исключив простои каких-либо частей, то производительность значительно повысится. И команды непрерывным ручейком потекут из памяти в кэш, из кэша на дешифратор, затем на исполнение.

Когда процессор встречает команду безусловного перехода, то записывает в IP адрес указанной команды и начинает ее исполнение. Если же команда содержит условный переход, то возможны два варианта: если условия перехода выполняются, то процессор пишет в IP адрес следующей команды, а если не выполняются, то приступает к выполнению следующей по порядку. В процессоре Pentium появился специальный буфер целевых адресов переходов и по два буфера независимых буфера предварительной выборки (по числу конвейеров). Их цель – предсказывать ложные переходы и не обрабатывать соответствующие ветви, дабы избежать простоя конвейера. Иногда, правда, случаются ошибки, приводящие к простою конвейера, но процент правильных предсказаний значительно выше.

Через два года после выхода первых Pentium'ов Intel представила на рынок модифицированную версию своего процессора – Pentium MMX. Данное нововведение в первую очередь позиционировалось как возможность переложить часть сложных вычислений при работе с графикой и мультимедийными приложениями на блок сопроцессора. Процессоры MMX получили в свое пользование 57 SIMD-команд, ориентированных на работу с ресурсоемкими графическими приложениями, размер кэш-памяти первого уровня увеличился до 32 Кб. Тем не менее, дебют не совсем удался. Увеличение кэш-памяти и архитектурные улучшения дали хотя и небольшой, но более заметный прирост производительности, нежели новая технология. Для получения выигрыша от команд MMX эти самые команды, само собой, надо было использовать при написании программ, и с этим-то как раз и возникли проблемы. О поддержке MMX объявили сразу несколько разработчиков программного обеспечения, но даже через два года приложений, использующих данную технологию, было еще слишком мало, чтобы говорить о принятии стандарта.

Чем же хорош MMX? В процессорах, использующих данную технологию, появилось восемь новых 64-битных регистров и 57 новых SIMD-команд (Single Instruction Multiple Data – возможность одной командой производить действие над несколькими числами сразу). В любой из новых регистров можно упрятать четыре слова, или два двойных слова, или одно квадро-слово (quadword). При работе с трехмерной графикой и оцифрованным звуком процессору приходится выполнять массу операций с одинаковыми типами данных (координатами, цветовыми составляющими, звуковыми сэмплами). Используя SIMD-инструкции, можно, к примеру, накладывая две картинки друг на друга, хранить в одном регистре цветовые составляющие (RGB + альфа канал) сразу для двух пикселей. Помните прогноз погоды на телевидении, когда диктор машет руками на фоне гигантской трехмерной карты? Диктор на самом деле стоит около синего полотнища. Компьютер обрабатывает его изображения и накладывает на карту местности, делая синие области картинки прозрачными. С помощью технологии MMX можно значительно ускорить операцию наложения, ведь там как раз требуется сделать массу однотипных операций. При работе с графикой процессор может хранить в MMX регистре цветовые составляющие восьми 8-битных пикселей или двух 32-х битных. Если использовать с умом, то действительно можно добиться прироста производительности.

В 1997 году появились первые процессоры Pentium II. И вновь Intel изменила конструктив чипов, представив миру SECC-картридж с разъемом Slot1. Процессор использовал архитектуру P6, двойную независимую шину, кэш-память второго уровня объемом 512 Кб была перенесена на процессорную плату. Эти нововведения значительно повысили скорость работы по сравнению с обычным Pentium. Pentium II также поддерживал технологию MMX и обладал возможностью динамического исполнения команд. Через год появилась облегченная версия – Intel Celeron. Первые модели были напрочь лишены кэш-памяти второго уровня, что не преминуло сказаться на их производительности. Поэтому, начиная с Celeron 300A, чип обзавелся 128 Кб кэш-памяти, расположенной на кристалле процессора и работающей на такой же тактовой частоте, то есть даже быстрее, нежели кэш Pentium II. Так как программам в большинстве своем 128 Кб хватает за глаза, Celeron практически не отстает от своего старшего собрата.

Конкуренты же тем временем продолжали эксплуатировать Socket 7, точнее, его улучшенную версию – Super7. AMD, в пику Intel, анонсировала технологию 3DNow!. Цели приблизительно те же – переложить часть вычислений при работе с 3D-графикой на центральный процессор. Набор из 21 новой команды позволял производить несколько действий за такт над вещественными числами, что значительно ускоряло работу с 3D-сценой на этапе геометрического построения. Кроме того, AMD преследовала еще одну цель – сгладить недостатки своего медленного математического сопроцессора. В итоге получилось то же самое, что и у Intel с его MMX: без поддержки со стороны производителей программного обеспечения эта технология ядра выеденного не стоит. А программ с серьезной поддержкой 3DNow! не слишком много.

В 1999 году на рынке микропроцессоров осталось всего лишь два сильных игрока – Intel и AMD. Канул в лету Winchip с его IDT (достаточно интересный процессор, построенный по принципу «простота и аскетизм во всем»: всего один блок вычислений, медленный сопроцессор, отсутствие суперскалярной архитектуры, зато дешевый), Cyrix также ушел с рынка микропроцессоров, не выдержав прессинга оппонентов. В феврале Intel представляет продолжателя линейки 86-х – Pentium III. Основная особенность – поддержка технологии SSE (Streaming SIMD Extensions). По большому счету, SSE – это следующий этап после MMX. Появилось 50 новых SIMD-инструкций, 12 новых MMX инструкций и восемь 128-битных регистров с прямым доступом. Прирост производительности на оптимизированных приложениях составляет до 70%. Область применения понятна – мультимедийные приложения. AMD одновременно выпустила K6-III. Планов по завоеванию кошелька конечного пользователя у обеих компаний хоть отбавляй. Но не нам о них судить – время, как правило, расставляет все точки над i.

Пожалуй, здесь можно поставить точку, хотя лучше многоточие. Мир процессоров гораздо шире того, что уместилось в рамках этой статьи, но надеюсь, что базовое представление о центральном процессоре вы получили. И не будете впоследствии именовать его «электронным сердцем», «куском кремния», а ограничитесь таким простым, но емким определением – CPU.

Дениска Киселев



КАРТОННЫЕ РАВНИНЫ И ОЛОВЯННЫЕ ДИВИЗИИ

Настольные wargames в России – прошлое, настоящее, будущее; а так же их потомки – wargames компьютерные

The road to glory is lined in red
And though the reason now is gone –
The battle rages on!
PURPLE «The Battle Rages On»

Ни для кого, наверное, не секрет, что два жанрв компьютерных игр появились на свет еще тогда, когда под словом «компьютер» подразумевалось нечто трехэтажное, мигающее лампочками и жующее перфокарты с упорством бегемота. Понятное дело, речь идет об играх военных и ролевых и, не менее понятное дело, о настольных.

Игры ролевые уже достаточно популярны в нашей стране. Распространяясь в кипучей среде толкиенистов, они приобрели известность, авторитет, они интересны «широким массам». С wargames дело обстоит далеко не так радужно. Сознаюсь, и у меня о настольном воргейме было до самого последнего времени весьма расплывчатое понятие, более того – я сомневался, что в настольные игры в России вообще играют. Гм, каюсь: ошибался. И спешу теперь всем поведать о том, что это за зверь невиданный: некомпьютерный wargame. Поверьте, это интереснейшая штука...

ИГРЫ, В КОТОРЫЕ ИГРАЮТ ЛЮДИ

Итак, что из себя представляют эти прародители соответствующего жанра на PC? Что ж, повторю заезженную и любимую многими фразу: первым воргеймом в истории были шахматы. Так что их нынешние потомки – это заметно усложненные и навороченные версии шахмат. Но дух шахмат присутствует непременно. Дух интеллектуального соперничества, честной и равной интеллигентной борьбы одного разума с другим

Хочется еще раз напомнить, что Россия – родина слонов. Дело в том, что первые настольные игры, схожие с wargames («Пираты», «Захват Колоний»), были созданы в СССР еще в 30-х годах талантливым художником, одним из первых гейм-дизайнеров в истории Владимиром Голицыным. Наверно, это был один из самых первых переносов на столы и в массы военно-штабных игр, которые зародились еще в начале XIX века.

Нет, вы не поймите неправильно! Разумеется, игровое поле – это не квадрат 64 на 64 клетки, отнюдь! Чаще всего это подробная карта некоего реального сражения со всеми подробностями рельефа, разбитая на гексы – шестигрвнники.

Конечно же, и фигуры не столь условны, как шахматные: они отражают реально участвовавшие в данной битве войска, да и различаются между собой в большей степени – не равны по силе. Хотя визуально они чаще всего шахматам проигрывают – в большинстве случаев это банальные картонные квадратики. Однако это все же смотрится весьма симпатично, к тому же удобно.



Разумеется, все настольные wargames – походовые. Реал-тайм в такой игре немедленно превратит ее из состязания умов в детскую «войнушку» (Я тебя раньше убил! – Нет, я!), и мысли о реализации подобного механизма ни в одну, даже в самую безумную голову, не приходят. Достаточного реализма вполне можно добиться и в походовом режиме, а тем более в фазовом. То есть когда ход разбит на отдельные этапы: передвижение, атака дальнобойным оружием, рукопашная. Конечно, передвигать можно все фишки за ход, а не одну фигуру, как в уже не раз упомянутых нами шахматах.

С шахматами военные игры роднит и часто полное отсутствие фактора случайности (в компьютерных зто тоже нередкий случай. Особенно часто встречается в воргеймах от QQP). Впрочем, практика показала, что иной раз со случайностью играть более интересно. Зависимость от кубика добавляет остроты и непредсказуемости, да в большинстве случаев именно святой Рэндом приближает игру к реальности.

Как вы уже, наверное, поняли, основная черта настольных wargames – историческая точность. Их вполне можно использовать в качестве учебного пособия по военной истории или (как язвительно замечают жанроненавистники) для тренировки офицеров Генштаба. Впрочем, существуют и совершенно отвлеченные игры типа известной фантазийной серии Warhammer. Однако отношение к ней и подобным играм у воргеймерской тусовки примерно такое, как у металлистов к группе Modern Talking – «попса!».

Игры бывают разные. Прежде всего, разные в масштабе: тактические, оперативные и стратегические. Среди тактических выделяется могучий монстр ASL – Advanced Squad Leader, творение Avalon Hill. Впрочем, в России он не особенно популярен, так как он слишком детализирован и сложен, на уровне (а то и выше) компьютерной игры класса Steel Panthers. За то популярны игры об античности и, конечно, наполеоновские войны. Несомненно, это одни из наиболее часто используемых мотивов, что, в общем, неудивительно – это же, по меньшей мере, красиво, не говоря уже о легендарности разыгрываемых сражений. Не дать Ганнибалу выиграть Канны, прорваться из Тевтобургского леса, накидать Бонапарту под Бородиным, наконец, да так, чтоб не очухался!

Оперативные и стратегические игры в основном вертятся вокруг всех мировых войн. Всех – потому что тема Третьей мировой нередко реализовывалась, и много раз в настольных баталиях Советская Армия могучим ударом рвала натовскую оборону и гнала врага к Рейну... Вторая же мировая и сопутствующие конфликты все разобраны буквально по косточкам на оперативном уровне. Каждая сколько-нибудь значительная операция несколько раз воплощалась в картоне и пластмассе, а среди глобальных имитаций особняком стоит могучий Krieg!, позволяющий разыгрывать Вторую мировую с любого момента – хоть с 1939 года, хоть с 1941. Кстати, это одна из игр, позволяющих играть более чем двум участникам – на стратегическом уровне они не редки.



Я надеюсь, что общее представление о настольных воргеймах вы получили. Тем более что игравшим в их компьютерных отпрысков это не трудно. Однако представление это, я бы сказал, далеко не полное. Потому что главное – это люди, воргеймеры, сами выбравшие себе увлечение и жизни без него уже не мыслящие. Итак...

ЛЮДИ, КОТОРЫЕ ИГРАЮТ В ИГРЫ

Что же за человек такой – воргеймер? Гм... Ну, человек как человек. Вполне обыкновенный маньяк – мало ли таких же фанов компьютерных игр? Да я и сам такой... Выделить в их сообществе общие черты довольно сложно. Ведь там встречаются люди абсолютно любого возраста – от 16 до 65 лет, да и любой профессии: ночные сторожа, метрдотели, менеджеры... кого только нет! Их роднит только искренний и глубокий интерес к военной истории и, разумеется, любовь к wargames.

Причем заметьте: профессиональных историков среди них не так уж и много, это, если можно так сказать, дилетанты, любители. Однако они могут дать серьезную фору специалистам.

Дело тут, мне кажется, в том, что как только человек знакомится с настольной wargame, он немедленно этим увлекается. Более затягивающих вещей в принципе немного, и начинающий быстро заболевает военными играми навсегда. Причем интерес к военной истории может быть вообще вторичным явлением. Просто всегда любопытно узнать, что же это было за сражение, скажем, при Антиетаме, в которое ты вчера играл и с треском разбил оппонента.

Единственная проблема, с которой сталкиваются воргеймеры, – это глобальное непонимание окружающих. Хотя одной этой проблемы хватает с лихвой.

Начнем с того, что наша промышленность глубоко положила на настольные игры вообще – причем с прицепом. То есть для детей, для детишек – пожалуйста, сколько угодно. А серьезных? Для людей постарше среднего школьного возраста? Да вы что! Взрослому человеку это неинтересно!

А взрослому человеку это очень даже интересно! Причем не одному и не двум – на сегодня воргеймеры оценивают свое количество в 300–400 человек по одной Москве. И это при том, что движение развивается чуть ли не подпольными путями!

Начиналось все с полностью самодельных творений. Нередко устраивались масштабные битвы на просторах квартир. На полу расставлялись армии солдатиков (причем в основном самостоятельно отлитых из олова/свинца и раскрашенных в точном соответствии с историей), из подручных средств мастерился рельеф и постройки – и начиналось! В принципе, такие баталии, в основном по наполеоновским войнам, популярны и до сих пор. Только с пола они перекочевали на специальные столы.

Далее шли глобальные стратегические игры, в основном по Второй мировой. На реальных картах, с учетом массы мелочей, с расчетом чуть ли не каждого морского и воздушного боя. Приходилось нередко применять посредника – объективно оценивать результаты не было возможности. Некоторые группы до сих пор разыгрывают такие баталии, но мэйнстрим выбрал простоту, а не излишнюю (подчеркиваю – *излишнюю*) детализацию.

Основным источником игр, сочетавших достоверность и реализм с простотой системы, стала Ленинская Библиотека, а вернее – находившиеся там подшивки журнала Strategy and Tactics. В каждом номере этого издания публиковалась (впрочем, и публикуется) небольшая настольная игра. С тех пор именно обыкновенные коммерческие релизы таких компаний, как Descision Games и SPI, прочно заняли основную нишу в российском воргейминге. (Гм! Страшное слово, но как это еще назвать?)

Кстати, это не значит, что процесс самодеятельного творчества остановился. Более того, в журнале «Репетитор» была опубликована первая российская нормальная военная игра «Битва за Москву». Хоть и несколько сырая, она все же была вполне на уровне. Еще лучше получилась игра «Князья» – стратегия в средневековой Руси из того же журнала. Кстати, по выходу игры «Третий Рим» воргеймеры немедленно достали разработчика обеих игр Илью Кудряшова с криками «Твою идею украли!». После 15 минут игры стало ясно, что серьезной исторической имитацией, которой были «Князья» тут и не пахнет... К изданию готовы и «Измаил» и «Русско-турецкая война 1877–78».

Ну, допустим, во что играть – вопрос решился. Под перестройку даже появился первый советский настольный wargame – «Полководец», неуклюжий и недоработанный клон одной из западных разработок, который в принципе никакого тестирования не проходил. Впрочем, после «обработки напильником» – полного пересмотра правил – даже он подходил для игры. Так вот, во что играть – ясно. А где?

Нет, конечно, квартира – очень неплохое место. Но, вы понимаете, большинство воргеймеров – люди вполне взрослые и, знаете ли, семейные. И хоть семьи и старались изо всех сил проявлять понимание,

Историчность «Третьего Рима» проверялась следующим образом. Играл человек за Ливонский Орден, основал Копорье, и напали на него псковитяне. Он их немедленно подкупил, да так, что они не только от Копорья отступили, а пошли войной на Новгород и его сожгли. Комментарии и грустные смайлики, думаю, излишни.

у них это не всегда выходило. Как-то не очень удобно, когда на твоей кухне сутками находится немаленькая группа народу, в очередной раз пытающаяся обойти Линию Мажино. Для постоянных сборищ – а сборища хочется устраивать постоянно, как только есть свободное время – нужен клуб. Ну так и где этот клуб взять?

Уже лет пять инициативная группа московских воргеймеров пытается пробить помещение – ну хоть какое! – для такого клуба. Однако нашим чиновникам можно без особого вреда для их здоровья тесать на голове кол. Более бредового отношения найти нелегко. «Да, пожалуйста, можно, но заниматься только с детьми». Господи, да пожалуйста, можно и с детьми.



Только что делать, если приходит взрослый дядя и с увлечением начинает играть с двенадцатилетним пацаном в какой-нибудь там штурм Измаила? «Нет, тогда нельзя». Бред? Бред. А что делать?

Каким-то чудом удалось летом 1998 года провести первый чемпионат России по настольному воргейму. К сожалению, с рекламой дело обстояло неважно и народу, помимо участников, было немного. Да и сами участники, по правде говоря, представляли далеко не всю Россию. Однако ничто не может затмить тот факт, что это было **первое официальное событие**, связанное с настольными военными играми.

Игрой чемпионата была «Four battles of the Ancient World», vol.1 и vol.2, фирмы Decision Games, встречи проходили снача-

К счастью, в последнее время положение выправилось в лучшую сторону. В мае прошел фестиваль игры Kriegl – Kriegfest. У московских воргеймеров появился свой клуб, расположенный в ДК «Москворечье». Более подробную информацию о работе клуба можно получить на сайте «Генштаба» – www.genstab.tsi.ru.

ла в групповом турнире, лучшие выходили в финал. Победителем в нелегкой борьбе стал Сергей Ниц. Однако и кроме этих состязаний в небольшом павильоне в Сокольниках, где проходило действо, было на что посмотреть! Параллельно проходила небольшая выставка военно-исторической миниатюры, но наибольшее внимание привлекал, конечно, стол. Скорее, даже Стол – с большой буквы, ведь он был фактически первым в России! На покрытой пластиковыми шестигранниками (которые, естественно, наклеивались вручную и которых, кстати, было порядка 300!) поверхности разворачивался бой за Шевардинский редут. Эх, господа, это же такая красота! Какие, к чертовой матери, трехмерные юниты со всякими там текстурами, какой, так его, воксельный пейзаж! Это же настоящие оловянные солдатики, да так раскрашенные! Деревья, дома, сам редут, кони, люди (еще не смешавшиеся в кучу) –



ва-ах! Тут просто невозможно говорить языком разума – сплошные эмоции!

Из посещения этого чемпионата я лично вынес несколько мыслей. Во-первых, мне безумно хочется поучаствовать в следующем – даром что, скорее всего, меня вынесут в первой же битве. А во-вторых, этот самый следующий чемпионат обязательно нужно провести, причем обеспечить ему по возможности максимальную известность. Потому что такие события из серии «это должен знать/видеть/участвовать каждый». In my humble opinion, конечно же.

НАСТОЛЬНЫЕ ОТЦЫ И КОМПЬЮТЕРНЫЕ ДЕТИ

А чем же настольные wargames столь превосходят свои компьютерные аналоги? Гм... Вопрос сложный, и требующий объективного разбора. Мнение самих настольников вряд ли может считать решающим, однако, конечно, заслуживает внимания. Помните, я упомянул, что их отношение к фантазийным воргеймам довольно пренебрежительное? Ну так вот, к комповым игрушкам они относятся немногим лучше. Цитирую Илью Кудряшова: «...Компьютерный варгейм хорош – у него есть важное преимущество: не надо тратить время на расстановку. Больше никаких». Как вам, поклонники Panzer General и Steel Panthers?

Но в общем это взгляд довольно экстремальный и несколько... эээ... шутливый, что ли. В принципе, воргеймер устроен так, что хватается за любую игру, а уж коль есть такая штука, как компьютер с весьма большими возможностями, так отчего бы их не использовать? Однако преимущества настольных игр они, конечно, будут отстаивать до последнего.

Для меня, например, основным является такой аргумент, как свобода выбора. Игрушки на PC (прочие платформы, кроме «Маков», вообще жанр не жалуют) обыгрывают одни и те же мотивы – все те же «День Д», Арденны, Ватерлоо... Я всегда возмущался полному игнорированию русской военной истории – предмету, более чем достойному для имитаций. Каково же было мое удивление, когда я узнал, что в настольном варианте существует даже игра про сражение на Чудском озере! Ледовое побоище – каково, а?! Есть и советско-финская война, и борьба югославских партизан, и афганский конфликт – короче говоря, есть абсолютно ВСЕ! И моя любимая Первая мировая тоже – ее пару раз пытались имитировать на PC, но, на мой взгляд безуспешно. Любой вкус, цвет и размер, любой исторический период, что угодно – все можно найти в картонном варианте, стоит только поискать.

Несомненно, тот факт, что часто воргеймы являются банальным конвертациями настольных игр, тоже нельзя оценивать однозначно. Конечно, обычный воргеймер более высоко ставит игрушку, имеющую настольный прототип, но вот у чисто компьютерного игрока это вызывает вопрос: «Что, только копировать и можете?» Тем более что сделать игру, которая с одной стороны была бы интересной в компьютерном варианте, а с другой – сохраняла лучшие наработки настольного, это дело трудное и редкое. Только в последнее время наметились положительные сдвиги в этом направлении (я имею в виду работы Big Time Software).

Один из главных аргументов – отсутствие ощущения того, что ты действительно играешь с оппонентом, ведешь с ним поединок разумов, соревнуешься в военном искусстве. В настольной игре это ощущение – вещь непременная, а при игре с AI? И это при том, что искусственный интеллект в военных играх обычно находится на очень высоком уровне, проигрывая разве шахматам (тоже, впрочем, wargame). Multiplayer вряд ли может быть достаточным решением. Играть за одной машиной не слишком удобно, хотя определенные плюсы в этом есть. Игры по сети – и локальной, и Интернет – тоже, в связи с походовой сутью большинства качественных игр, не самый удачный выход из положения. Традиционно, основным средством multiplayer для воргеймов был PBEM – игры по электронной почте. Конечно, так играть уже привыкли многие, но лично меня это не привлекает. Да и то самое ощущение поединка разумов теряется еще сильнее, чем при игре с AI.

И, наконец, финальный довод обвинения – атмосфера. Вернее, ее отсутствие. Снова цитата: «Самое главное, в чем уступает PC-варгейм настольному (это, правда, весьма субъективно) – когда сижу перед монитором и таскаю мышью по коврику, я не полководец, я PC-юзер, а вот над картой, с пинцетом в руке, в легком табачном дыму, с бутылочкой «Балтики» №3... Я Наполеон (или Айк, или Гудериан...)». Комментарии? Постараюсь дать.

Ну, во-первых, не воспринимайте вышеприведенные слова как пропаганду алкоголя и табакокурения. Далее – это действительно близко к истине. Бесстрастный монитор – это одно. Но если ты прекрасно знаешь человека, с которым ведешь сражение, когда тебе все вокруг подсказывают ход, а потом, когда атака на левый фланг проваливается, подсказчик выслушивает поток легкого мата в свой адрес («-Ну я ж не знал, что у него там егеря...»), когда ты выходишь на балкон и нервно куришь, пока противник продумывает очередной подлый ход... – гм, это совсем другое. Кстати, если вас удивляет, при чем тут пинцет: маленькие картонные квадратные фишки удобно перемещать именно пинцетом.

А кубик! Это гениальное практическое приложение теории вероятности! Сколько нервных клеток сгорело во время бросков, сколько ругательств услышали бы его шесть граней, если бы у них были уши! Фактор случайности, способный разрушить самые сложные построения и планы (впрочем, действительно сильный игрок не столь зависим от капризов Фортуны), вносит столько интереса в игру! В кругах воргеймеров ходят легенды об одном человеке, которому фантастически везет на кубике – говорят, что за такое везение он продал душу дьяволу. В игре по Первой мировой он умудрялся не только удерживать русско-германский фронт (а по тамошним правилам у русской армии есть «германобоязнь» и они очень податливы к ударам немцев), но и наносить удары – и все за счет невероятной удачи. Впрочем, и игрок он неплохой – плохому никакой кубик не поможет.

Наверно, любители настольных ролевых игр лучше всего поймут такого рода аргументы – ведь они не раз, наверное, приводили подобные, стараясь запинать CRPG ногами. Впрочем, в случае с ролевиками я придерживаюсь несколько иного мнения: компьютерные RPG в достаточной степени отошли от своих настольных пращуров и имеют ныне собственную систему ценностей. Но с воргеймами этого не произошло (по крайней мере, пока). И к ним подобные претензии пока применимы.

Возвращаясь же к компьютерным wargames, придется констатировать, что плюсов у них не так уж и много. Помимо уже упомянутого – «фишки не надо расставлять» (ну, сформулируем это как удобство) – набегает еще парочка. Скажем, возможность играть когда угодно – ценой потери фактора общения. Но действительно крупным преимуществом является возможность создания сложной и реалистичной модели боя, нереальной в настольных условиях. Впрочем, тут кроется одна ловушка, о которой речь пойдет ниже.

А ЕСТЬ ЛИ КРИЗИС?

Есть мнение, что wargames на PC находятся в настоящий момент в глубоком кризисе. В упрек им ставят самоклонирование, закоснелость, консерватизм и неприятие нового. Основная же проблема, по мнению критиков, состоит в том, что воргеймы нынче *некрасивы*. Утверждение это в достаточной мере бредовое («Не нравится мне это искусство палеолита. Какое-то оно *некрасивое*». Сравнивать игры одного жанра по красивости с другими кажется мне совершенно неправомерным) и опровергается не слишком трудно. Так или иначе, оно трансформируется в следующее: человек со стороны, посмотрев на воргейм, играть в него не захочет. Если он посмотрит, скажем, на Total Annihilation, то захочет, а если на The Operational Art of War – то ни в какую.

Гм... Что тут сказать? А вот зачем нам человек со стороны? Если человек играет только из-за красивости, то стоит ли жертвовать ради него качеством системы? Как вообще можно равнять TOAW и TA? Распространенное мнение, что стратегии и воргеймы – суть одно, ошибочно в корне. Человека, который назовет Carmageddon симулятором, поднимут на смех. Выражение же «Panzer General – стратегия», никого не коробит. А между тем разница примерно та же.

Что же касается привлечения людей со стороны в жанр, то те, кому это действительно надо, и сами найдут дорогу. А для прочих все же есть вполне достаточное количество игр, которые могут вызвать в человеке интерес к военным играм: тот же PG или Axis & Allies, которая выполнила такую функцию для настолок (хотя надо сказать, что ее PC-вариант в общем и целом провалился). И чтобы закончить разговор о внешней привлекательности: с чего и кто взял, что игры стоит делать, чтобы они были привлекательны ***всем***? Почему *каждая* игра должна *всем* понравиться? Я этого не понимаю. Совершенно неправильно отказывать в праве на существование жанрам, направленным на *узкий* сегмент рынка, на вполне определенный контингент потребителей. И если этой категории людей внешняя привлекательность в стиле TA по барабану, то зачем она там? Я не говорю что ее там не должно быть, но утверждаю, что это вещь совершенно необязательная. Есть – хорошо. Нет – ну и ладно.

Такие же претензии, как «самоклонирование, закоснелость и консерватизм», я легко могу отослать, например, к жанру 3D-Action, в котором прогресс и количество новинок от игры к игре едва ли не меньше, чем в воргеймах. Просто молчу про так называемые «стратегии реального времени». А адвентюры? Они вообще деградировали, а на каждом конкретном этапе развития фактически были все клонами одна другой. Только сюжеты разнились. А ведь это мелочь, сюжет. Главное – интерфейс, графика. А сюжет – ну его. Так для wargames исторический реализм примерно то же самое, что для адвентюр – сюжет. И дискуссия по самоклонированию (хотя на самом деле термин «клон» – штука неудачная), как мне кажется, может начать потихоньку самозакрываться.

А вот что действительно может угрожать компьютерным воргеймам, так это проблема излишней детализации. В последнее время наметилась тенденция к увеличению реализма, но чаще всего это просто выливается во все большое количество деталей. А это не одно и то же. Конечно, можно в игре с фишками на уровне батальона учитывать, какие штыки состоят нв вооружении, насколько метко каждое ружье, давно ли солдаты ели и кто откуда родом – может, город одного из бойцов захвачен врагом, и он от этого будет биться яростней. Но все равно все детали человек учитывать не сможет, придется ввести некую суммарную «силу отряда». А тогда на черта эта вся катавасия с мелкими деталями? Излишний уход от настольных предков может изрядно повредить игре. Ведь для того, чтобы сохранить дух «борьбы умов», нужно, чтобы каждый фактор игрок мог принять в расчет. А как я могу принять в расчет фактор, ежели для этого расчета мне требуется поминутно решать дифференциальное уравнение (в связи с моей гуманитарной специальностью я, скажу честно, теперь себе эту вещь даже представить не могу)?

Нет, я не призываю к полному откату к картону и кубику – им следует оставить их место на столах. А на компе следует найти баланс между достаточным реализмом и простотой, баланс, который в настольном варианте уже давно найден. Впрочем, в играх тактических детали редко вредят – ТТХ даже лучше передавать наиболее полно, масштаб мелкий и позволяет такие операции. А в игре на стратегическом или оперативном уровне расчет каждого морского боя, да еще с прикидкой, куда точно ложились снаряды на Ее Королевского Величества эсминец «Бивис» и был ли спасен из студеных вод Северного моря капитан третьего ранга Баттхед – это слишком.

А что касается перспектив компьютерных wargames, то они представляются мне все же достаточно неплохими. Ведь есть такой жанр, как тактические воргеймы, к которым относятся и CC2, и Gettysberg!, и все игры, появление которых вызывает у массовой публики реакцию положительную. Именно в таких играх можно применить все современные технологии, включая 3Dfx (готовящаяся Combat Mission, в девичестве – ASL). Дело в масштабе – можно запросто красиво нарисовать танк, самолет или пушку, кусок местности в километр на километр (полное 3D! Каждый бугорок заполигонен или там завокселен!) или взрыв бункера. И будет красиво, и будет здорово всем. А как красиво нарисуешь полк? Или корпус? Горную местность? Сдачу в плен дивизии? А в играх стратегических и особенно оперативных останется условность, и останется навсегда. С этим поделать невозможно почти ничего, и оставьте эти игры нам, воргеймерам. Относительно узкой категории людей, которым они нравятся (хотел написать – «которые способны увидеть их своеобразную красоту». Решил – не надо, а то еще кто-нибудь обидится).

В заключение хочу порекомендовать несколько адресов, которые могут показаться интересными. Во-первых, www.genstab.tsl.ru – основной, если не единственный, российский сайт по настольному воргейму. Среди зарубежных глобальных серверов на тему как настольных, так и компьютерных военных игр, выделяются www.grognard.com, www.pressroom.com/~meb/ и, в основном по компьютерным, – www.wargamer.com. Есть серьезная страница по отличной игре Kriegl (members.aol.com/alanemrich/krieg-hp.htm), сайты крупных компаний Descision Games (http://206.183.207.67/kranz/consim/dg – весьма часто не отвечает) и Avalon Hill (www.avalonhill.com), довольно любопытный сервер Histoire et Figurine (http://www.histofig.com/), жаль только, что на французском.

* * *

Гм... Даже не знаю, что и сказать в заключение. Компьютерные wargames далеко не столь плохи, как это говорят настольщики. Но у их любимых игр столько преимуществ, что мимо них проходить нельзя. Так что лично я бы всем посоветовал попробовать хоть раз поиграть в какой-нибудь Krieg! для того, чтобы иметь ориентиры для сравнения. Для меня на данный момент компьютерные игры представляют намного меньше возможностей. Остается пожелать, что они подтянутся до уровня своих предшественников. И остается пожелать, чтобы, несмотря нв сложность и узконаправленность, все новые и новые массы любопытствующих вливались в ряды командиров оловянных солдат и картонных фишек. И чтобы никого не остановило общественное мнение: «Вот, блин, взрослый мужик, а в солдатики играется!» Вы же должны понимать, что любая игра на PC – тоже в глазах масс забава детская и дело несерьезное. А это не так, особенно когда дело касается игр военных.

И не важно, что будет сначала – интерес к военной истории или к игре (а при наличии одного компонента другой не сможет не прийти). Важно то, что это гарантированное удовольствие, возможность размять затекшие в кваковских баталиях (no offence meant!) мозги и пообщаться с единомышленниками. Как говорят в одной фирме, «весело и вкусно». Настольный воргейм стоит вашего внимания, он жив, он есть, он здесь. И это (ну, вот мне так кажется) хорошо.

Андрей Алаев
при участии Ильи Кудряшова

Юзеры с компьютером на «Вы»,
Программеры – на «Ты»,
А хакеры – на «Ты, ...».

* * *

Для всех владельцев WinXX...XXXX:
«Не тормози! Перегрузи!»

* * *

Фильм. На экране мужик за компьютером с Windows.

Восклицание:

– O tempora! O mores!

Гнусавый перевод за кадром:

– Чёрт, опять места под своп не хватает!

* * *

Зима. Снежная пустыня. Около проруби сидит бородатый мужик с надписью на тулупе «ФИДО» и напряжённо думает. Неожиданно снег взлетает комьями и из-под льда высовывается страусиная голова:

– Хаба-хаба!

Мужик медленно поворачивает голову и чуть удивлённо переспрашивает:

– Ну уж тебе так сразу и хаба?

* * *

Работа программиста и шамана имеет много общего – оба бормочут непонятные слова, совершают непонятные действия и не могут объяснить, как оно работает.

* * *

Один интернетчик другого спрашивает:

– Чего ты такой грустный?

– Да пальцы болят...

– А почему?

– Да вчера всю ночь в чате с друзьями песни орали...

* * *

В одной из серий сериала «Солдаты удачи» герои, бегая с автоматами, упорно ищут нечто под названием «домен сервера». Может быть, переводчики переврали :)

* * *

Тортом в Билла Гейтса: одного кусочка ВСЕГДА МАЛО!

* * *

– Почему компьютерщику трудно устроится на работу?

– Потому что он не умеет писать. Все на клавиатуре да на клавиатуре.

* * *

Богоматерь.ico

Дайте мне исходники Вселенной и хороший дебаггер!

Тянем-потянем, вытянуть NO CARRIER.

«Недокументированные ошибки Windows'95» (в 23 томах), М., 1996.

FreeBSD is like wigwam: no windows, no gates, apache inside.

* * *

Мышь – животное, путь которого усеян упавшими в обморок женщинами.

* * *

– Винда регулярно переводит часы на час назад... Как полечить?

– Она хочет побыть с тобой на часок побольше... еще...

* * *

Если Microsoft начнет выпускать автомобили, то...

1. Когда на дорогу нанесут новую разметку, Вам придется покупать новую машину;



2. Иногда на скоростных шоссе машина вдруг будет глохнуть, и Вам придется ее перезаводить;

3. В том случае, если машина не будет перезаводиться, Вам придется поменять мотор;

4. На машине можно будет ездить только поодиночке, пока Вы не купите «Машину97» или «МашинуNT», но тогда Вам придется покупать дополнительные сидения;

5. Macintosh тоже начнет выпускать автомобили, они будут заряжаться от солнца, будут в два раза быстрее, ими будет легче управлять, но ездить они будут только по 5% дорог;

6. Индикаторы топлива, двигателя и масла будут объединены в один «главный машинный индикатор»;

7. Во время аварии подушки безопасности прежде, чем сработают, спросят: «Are you sure?».

* * *

Ноты – это такой MIDI-файл, только на бумаге...

* * *

– ...Вот думаю, как отвлечь дочку от Internet ...

Очень просто:

1) Из компьютера дочки (предполагается, что это писюк) реквизируется оперативная память до объёма 8 Мб (реквизированная часть является призом автору идеи),

1а) (перевести винчестер в PIO Mode 1, выключить кэш процессора).

2) На компьютер устанавливается MicroSoft(r) Windows(r) 98(tm) и Internet(r) Explorer(r) 5(tm) с включением Active(r) Desktop(tm).

3) В особо тяжёлых случаях: дополнительно устанавливается MicroSoft(r) Office(r) 97(tm) с этим, как его, ну, типа иконостаса маленького, что сбоку выезжает, и бешеной скрепкой тоже.

Во-о-от... От Интернет дочку теперь будет отвлекать мерное шуршание винта, неторопливо отрисовывающиеся окна да слышные на всю округу падения винды.

* * *

31 декабря 1999 года, 23 часа 59 минут 59 секунд.

Windows:

– С новым глюком!

По материалам
http://www.anekdots.ru
http://ambar.overlink.ru
fido7.pvt.exler.filtered
fido7.ru.anekdot
fido7.ru.computer.humor
fido7.ru.hutor.filtered

Ура! Ну наконец-то!!! Наконец-то у меня появился собственный раздел, за который я теперь отвечаю головой. Представляться не буду – вы и так уже наверное догадались, кто я такая. Не даром же моей физиономией украшены последние выпуски журнала. А кто не догадался, пусть посмотрит на подпись внизу. Вот ведь как получается: приходишь на работу, а тебе работать не дают. Говорят, еще не доросла. Сиди, говорят, присматривайся, осваивайся. А чего осваиваться, когда я уже давно освоилась? Мне работать хочется. «Нет, – говорят, – будешь нашим талисманом. А талисманам работать никак не полагается – сиди на табуреточке и вдохновляй нас на подвиги». Ну этого я уже потерпеть не могла – мне сидеть целыми днями на одном месте?! Да ни за что. И я начала слоняться по редакции. Только вот слоняться мне спокойно не давали, у них там, видите ли, от меня неприятностей много: то я им какой-нибудь шнур ненароком выдерну, после чего у них все компьютеры гаснут, то поиграть сяду и винт ненароком отформатирую. А однажды мне на глаза попалась коробка с вашими письмами. Это был единственный спокойный день в редакции, потому что весь день я сидела добровольно на своей табуреточке и читала. А к вечеру поняла, что хочу сама на них отвечать. И непременно на страницах журнала. Ох, нелегко же было уговорить остальных доверить мне это сугубо важное дело. Пришлось даже пустить в ход тяжелую женскую артиллерию и разреветься. Они, конечно, тут же бросились меня утешать и пообещали сделать все, что я пожелаю, лишь бы больше не слышать моего пронзительного голоса. Вот я и пожелала, и теперь раздел почты принадлежит лично мне. Вы ведь будете мне писать, правда? О себе, о своих увлечениях, об играх, в которые играете. Ну и, конечно, о нашем любимом журнале – «Игромании», чтобы он был еще лучше и интереснее.

Ну что ж, приступим к вашим письмам (ой, кажется, я здорово волнуюсь!).

***

Вы обещаете глобальные изменения «Игромании», и я полностью уверен, что у лучшему (хотя ваш журнал и так лучший). Теперь хочу уделить немного внимания обещанному вами сюрпризу. Если в журнале «завелась» подобная особа, то это событие можно расценивать двояко. Во-первых, коли уж она такая скромница, как вы ее представляете публике, то придется ей уделять в письме место. Но ради Такой девочки ни бумаги, ни времени не жаль. А во-вторых, журнал наконец приобрел свой уникальный символ, свой талисман. Так что я полностью за то, чтобы оная особа занимала свое почетное место в журнале.

Севец Павел

Да уж, только слепой не заметил, что в последнее время в Игромании постоянно что-то меняется. Это не поиск своего лица (оно у нас и так есть) и не косметические преобразования, призванные увеличить тираж. Это наш собственный поиск, наше стремление к тому, чтобы сделать самый лучший журнал. Мы не любим скучать и не хотим, чтобы скучали наши читатели. Поэтому в каждом номере мы будем стараться сделать что-то особенное, чем-то порадовать вас или удивить. Ну а те, кто читает «Игроманию» давно и не хочет чтобы она сильно изменилась, пусть не беспокоится – все, за что вы нас любите, останется и даже станет еще интереснее.

Очень многие в своих письмах написали про меня (ясен перец, что эти письма я читала с особенным удовольствием!). Но должна сказать, что у некоторых сложилось не совсем верное представление обо мне. Во-первых, я не такая уж скромница – это я поначалу показалось им очень застенчивой, но потом все быстро переменили свое мнение. А во-вторых, я не собираюсь быть просто талисманом или чьей-то игрушкой – я живая, и у меня есть собственное мнение, которое я собираюсь отстаивать. Только мое мнение – это ваше мнение, которое вы высказываете в письмах. Поэтому на всех важных и нудных заседаниях, где решается, как лучше делать журнал, я буду скромно сидеть в сторонке и громко кричать, если что-нибудь будет противоречить тому, чего хотите вы. Только для этого я должна точно знать, чего вы хотите (а то накричу чего-нибудь не то!), так что пишите больше и чаще. Пишите, что бы вы хотели увидеть в журнале, какие разделы вам больше всего нравятся. Пишите ваши рассказы про игры и стихи. Скучать не будем – я теперь ваш адвокат и защитник. И главный читатель почты.

***

В номере 8 (23) вы сделали сюрприз, он, точнее, она, получилась клевой. Мое мнение по этому поводу: побольше делайте сюрпризов. Мне кажется, ей нужно придумать какой-нибудь дом, ведь вы после работы идете домой, а ей куда? Не будет же она жить в редакции.

Белоусова Анна

Ой, я бы и в редакции с удовольствием жила – там так здорово! И всегда что-нибудь интересное происходит. А люди там просто замечательные. Самые лучшие люди в мире. Жаль, что вы про них ничего не знаете... Впрочем, почему бы нам не исправить это возмутительное упущение? Напишите, хотелось ли бы вам узнать про нашу редакцию побольше, и про кого вам хотелось бы узнать в первую очередь, а я уж постараюсь написать про них всю правду: какие они, чем любят заниматься и как выглядят... И обязательно расскажу про каждого какой-нибудь секрет (я знаю, они не будут возражать).

***

Хотелось бы сказать несколько слов о персонаже, поселившемся на страницах вашего журнала. Я говорю о той зеленоглазой девице, живущей в журнале с номера 8'99. Идея такого «персонажа-талисмана» неплоха, я бы даже сказал, хороша, но... Но. Я всегда считал геймеров не тупыми Beaves&Buthead, а людьми думающими, размышляющими, анализирующими, т. к. в большинстве игр нужно совершать умственную работу. Об этом свидетельствует высокая популярность таких игр, как Alpha Centauri, НоММ3, Starcraft и др. Поэтому образ отвязной-веселящейся-девчонки-шалуньи мне не очень нравится. К тому же отрицательное ее отношение к В5 меня тоже не радует. Может быть, стоит поднять IQ?

Falcon

Какая же я идея? Я человек. И неужели кому-то хочется, чтобы я была серьезной, как депутат Думы, и совершенно перестала шалить? А еще поправилась килограммов на двадцать – полнота солидным людям к лицу. Представляете себе: я, такая большая, солидная, медлительная. Типичный вариант Наташи Ростовой с тремя младенцами на руках. Не дождетесь! По крайней мере, в ближайшую пятилетку. Разве что бутербродами меня закормят в редакции, тогда обрасту лишними килограммами. Или килобайтами... Или еще какими-нибудь килами...

Люди думающие, размышляющие, анализирующие... Неужели это все, чем может похвастаться геймер? Ведь это скучно и занудно – сразу вспоминается школа и скрипение мозгов за учебниками. Ну уж нет, дудки! Геймеры – это в первую очередь люди веселые и интересные. Неужели все веселые люди – это обязательно Beaves&Buthead? И вообще – посмотрите на них и на меня. Вот обижусь за такое сравнение, будете тогда знать!

К тому же с каких это пор залогом высокого уровня IQ является просмотр сериала Babylon5? Может, тогда порекомендовать его для обязательного просмотра в учебных заведениях? То-то радости будет! Эдакая развивающая программа нового поколения для будущих научных фантастов. Только не подумайте ничего плохого, я совершенно ничего не имею против людей, которым нравится «Вавилон», более того, почти все мои друзья с удовольствием смотрят его... Но я-то сериалы не люблю! Это ж надо каждый день садиться у телевизора, следить за событиями, не пропускать ни одной серии... А мне больше по душе внезапность и определенность. Да и вообще, какой интерес смотреть телевизор? Там все за тебя придумали и решили, а ты никак не можешь повлиять на события, разве что переключить канал или вырубить ящик. Компьютер в этом отношении гораздо честнее и занятнее. Так что каждому свое. И все-таки это не повод для ссоры, ведь самое главное – это уважать мнение другого человека и не навязывать ему свое, не правда ли?

***

Сначала, по-моему, надо похвалить и всё такое (а почему бы и не похвалить, ведь вы это ЗАСЛУЖИЛИ!). Делаете всякие «мелочи» для ублажения нас, а ПРИЯТНО. Ну, хотя бы смена имиджа журнала. Вроде и не изменился особенно, но стало действительно удобней и красивее. Больше красок и больше цвета – глазу приятно. Кстати, новая оболочка на CD'юке – тоже круто. Ещё ОЧЕНЬ порадовало введение Preview к иг-



ре перед проходилкой, а то раньше не поймешь, что игра из себя представляет, зато теперь все на месте. Да и гамесы вы отбираете хорошие, нечего драгоценное место на отстой транжирить, можно под что-нибудь «ценное» и интересное оставить. Ещё наш (и ваш) любимый журнал имеет одно БОЛЬШОЕ отличие от остальных: разделы BABYLON 5, The X-Files и новый – по вселенной Star Wars Джорджа Лукаса. ЭТО ПРОСТО RULEZ!!!

Теперь всё остальное. Например, CD. Почему бы не сделать музыкальное оформление (ну хотя бы пару треков). Есть ещё предложение – делать маленькие фотки редакторов в углу страницы с их статьями. Вот Алан Берновский или Данила Матвеев пишут такие шедевры! Не хотел никого обидеть, но у всех свои любимцы, нравятся все, просто кто-то немножко больше. Так вот, никто не был бы против того, чтобы полюбоваться на своего героя.

Вот, собственно, и всё, что хотелось сказать. Удачи и весеннего процветания вам!

Евгений aka Darrt,
E-Mail:uboy@chat.ru

Действительно, почему бы не похвалить нас, если мы это заслужили?.. Только не надо перехваливать, а то зазнаемся и перестанем стараться. Впрочем, стараться мы все равно не перестанем, потому как работаем в первую очередь для души, чтобы самим нравилось.

Многие написали нам о том, что новый дизайн лучше и удобнее прежнего.

По поводу высказанных Евгением идей нам нужно посоветоваться. С вами. Напишите, что вы думаете по этому поводу, а то мне без вашей помощи остальных не убедить. Кстати, могу сказать, что это еще не все изменения, которые планируются, так что каждый номер может быть еще неожиданнее, чем предыдущий.

***

Я решил высказать свои предложения относительно вашего журнала. Скажу сразу: мне ваш журнал в целом нравится и я стараюсь покупать его регулярно. Однако есть несколько моментов, о которых мне хотелось бы сказать.

1. Спасибо за то, что этот журнал есть.

2. На мой взгляд, статьи о сериалах неуместны на страницах журнала, т. к. это противоречит тематике журнала. Я не хочу обделить фанатов журнала, но настоящие фанаты прочтут о том же в книгах, которые вы рекламируете. К тому же, почему бы не перенести статьи на КД?

3. Следует уделять гораздо больше места описанию железа, различным новостям и разработкам в этой области.

4. Относительно рубрики «Видеоигры: взгляд в прошлое». Извиняюсь за резкость, но кому они нужны...

5. К описаниям игр добавляйте описания об управлении в игре, хотя бы небольшую табличку типа той, которая присутствует в описании «Rainbow Six». В некоторых играх это очень помогает, а много места она явно не займет.

6. Относительно диска. Наверняка у большинства читателей на компьютерах стоит разрешение монитора 600x800. Сделайте оформление диска под это разрешение.

***Михаил К.** kmikhail@mail.ru*

Пожалуйста. Всегда рады, приходите еще!

Ну вот как вас понимать? Кому-то эти статьи дороже всего, что есть в журнале, а кому-то они мешают и жить спокойно не дают. Мы пока сами не решили, к какой категории относимся. В любом случае, в ближайшее время все останется без изменений. А там... все будет зависеть от того, что вы мне напишете. А я (будьте уверены!) добьюсь воплощения вашего решения, каким бы оно ни было.

Ой, мамочки! Железо-металлолом, разработки... Вот уж куда я ни ногой. Или ни в зуб ногой – кому как больше нравится. Могу только пискнуть из-за угла, что железячных журналов у нас пруд пруди, а для «Игромании» все-таки главными были и остаются игры (и слава Богу!).

Не знаю. Вам, наверное... Или еще кому-нибудь. Эй, братцы! Кому нужны видеоигры? Дешево отдаем... Только это не рубрика, а обзорная статья. Так сказать, для общего развития. Призванная познакомить нас с прошлым компьютерных игр. И, кстати, очень хорошая статья!

Ну если это так необходимо... Я скажу всем остальным, обязательно.

Заметано! Мне, правда, нравятся большие мониторы – на них все так здорово видно, но раз большинству это надо, постараемся сделать.

Ну вот и все на сегодня. Кажется, неплохо получилось для начала. Дальше как обычно – адреса для переписки, вопросы (пусть лучше кто-нибудь другой на них отвечает, а то я вам такого насоветую!) и ваши коды и секреты к играм. Жду ваших писем, размышлений, рассказов о себе и своих любимых играх. Увидимся!

Катя

АДРЕСА ДЛЯ ПЕРЕПИСКИ

*Hi, фанаты PCgames, конкретно – Heavy GearII, NFS3, Starcraft и Driver, без этих игр жить не могу (сердце кровью обливается). Все, кто способен держать в руках ручку, а не мышку или джойстик, пишите – ответ гарантируется 101%. Возраст от 12 до 15 лет. 123627, Москва, Новотушинский проезд, д. 8, кв. 77. **Петухову П. В.***

Внимание!!! Не пропустите!!! Любители RTS, открылся клуб по переписке любителей игры Starcraft. Пишите. Самые крутые геймеры напишут вам свои тактики и советы. Здесь вы можете найти друзей. Бу-

*дем обмениваться впечатлениями, советами, тактиками и многим другим. 660912, Красноярский край, г. Сосновоборск, ул. Солнечная, д. 17 кв. 47, **клуб любителей Starcraft'а**.*

*Hi, игроманы и игроманки! Меня зовут Антон (Ton). Мне 12 лет. Люблю все жанры. К тому же у меня есть Soni PlaStation. Прошел много игр, знаю много паролей как к PC, так и к SPS. Пишите. Отвечу все и всем. 103009, Москва, Вознесенский пер., д. 20, кв. 2. **Антону Букину**. e-mail bykinton@mtu-net.ru*

*Здравствуйте, игроманы и игроманки. Пишите мне, кто пожелает, независимо от пола и возраста. Люблю жанры RTS, RPG, Adventure и другие, знаю немало кодов и паролей, могу помочь с прохождениями игр. Пишите, не стесняйтесь. 453310, Республика Башкортостан, город Мелеуз, ул. Ленина, д. 152, кв. 391. **Рассинскому Ю.** (Чудотворцу).*

*Меня зовут Кирилл, в Интернете – CAIN. Ищу друга или подругу по переписке. Мне 16 лет, геймер-стаж – 10 лет. Начинал с «Денди», теперь уже семь месяцев имею свой компьютер. Компьютерный стаж – около двух лет. Имею много компьютерных дисков и журналов с дисками «Игромании» и «Страны игр». Есть игры: FIFA 99, Blood 2, Beavis and Butt-head (1 и 2 части), NFS III, NFS:HS (IV), Sim City 3000, Incoming, «Петька и ВИЧ спасают Галактику», Heroes of Might and Magic III, «Провинциальный игрок», Kingpin: Life of Crime. Кроме этого прошел много других игр. Возможна игра по модему. Короче, мальчишки и девчонки, желательно 11-17 лет, пишите мне. 105043, г. Москва, 6-я Парковая улица, д. 13, кв. 75. **Китайкину Кириллу** (можно просто Кире).*

*Привет, я хочу найти друзей по переписке. Пишите, кому не лень или просто скучно. Немного о себе. Мне 12 лет, учусь в восьмом классе. Люблю стратегии и шутеры, а также симуляторы и гонки. Любимая стратегия – Command and Conquer: Tiberian Sun, любимые гонки – Need for Speed II, III, IV, любимый квест – Grim Fandango. Имею кучу кодов и прохождений. Отвечу всем – 300 %. 636070, Томская обл., г. Северск-35, Коммунистический проспект, д. 16, кв. 37. **Глебу Радзивилу**.*

*Привет всем поклонникам и поклонницам этого журнала! Меня зовут ZERO COOL. Я желаю переписываться с поклонниками и поклонницами таких игр? как: Rainbow Six, Need for Speed (все части), Star Wars (любые), FIFA' 99, квесты, аркады, RPG. Московская обл., г. Жуковский, ул. Гагарина, д. 42, кв. 90. **Зеро Куллу**.*

*Привет, игроманы и игроманки! Мне 11 лет. Я окончил пятый класс. Люблю стратегии, гонки, симуляторы. Особенно Heroes of Might & Magic II и III, Need for Speed I, II и III, HS (IV), Magic and Mayhem, Миг-29, F-22. Пишите все, отвечу на все 100 %. 141002, Московская обл., г. Мытищи, Ново-Мытищинский проспект, д. 1, корп. 1, кв. 96. **Витюкову Федору**.*

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ

1. Я хотел бы узнать, какие возможности есть у видеокарты «S3 VIRGE/DX» с 3D чипом? В смысле вывод 3D графики, MIP-MAPPING и все такое.

2. Почему, когда я начинаю строить город в «SIMCITY 3000», меня выбрасывает в WINDOWS без всяких сообщений?

Алексей, asinelni@mtu-net.ru

1. К сожалению, чипсет S3VIRGE является самым слабым графическим чипсетом из когда-либо существовавших. Поддерживаются лишь некоторые функции Direct3D, на весьма посредственном уровне реализован OpenGL. MIPMAPPING отсутствует напрочь. Впрочем, как и аппаратное цветное освещение, и двойное текстурирование, и затенение по Гуро... продолжать?

2. А почему Земля круглая, а? Ответов на ваш вопрос великое множество. Может быть, драйвера работают некорректно, может быть, надо переустановить систему, может быть, поставить новую версию DirectX. А может быть, просто диск с игрой испорченный.

***

1. Можно ли запустить диск с SPS на CD-ROMе?

2. Что это такое – Win 32 и почему на него время от времени ссылается мой ПК?

3. Я «разогнал» свой P200 до 225 Mhz, после чего участились сбои. Закономерно ли это?

4. Почему, когда я выхожу в Hex Editor в NC или VC, то я там ничего не могу поменять, а только листать вверх или вниз?

Худолей Д. М. из г. Островной

1. Однозначно. А вот на дисководе уже никак ;-). Вероятно, вы все же имели в виду возможность запуска PSX дисков на PC? На данный момент существует всего один рабочий эмулятор PSX – Bleem. Есть еще PSEMU, но с ним надо долго возиться. Сайт разработчиков – www.bleem.com. Там можно скачать демоверсию программы, а полная версия стоит 30 долларов.

2. Кгхм... один из API (Application Programming Interface) в Windows для работы с 32-х битными приложениями. Ссылаются на него тогда, когда программа выполняет какую-либо недопустимую операцию, используя функции Win32. Другими словами, когда происходит сбой системы в результате некорректно написанной программы либо же из-за неправильно поставленных драйверов.

3. Само собой. Разработчик гарантирует работу кристалла процессора только на указанной частоте. И не более. У меня, например, (прим. выпускающего) P200 MMX работает на частоте 250 мегагерц, но это уже скорее везение, нежели закономерность.

4. В NC и в VC нет встроенного HEX-EDITOR, а есть лишь встроенный (вызываемый по F3) HEX-VIEWER. Рекомендую воспользоваться программой HVIEW (Hacker's View).

***

1. Когда выйдут Duke Nukem Forever и Fallout 3?

2. Сколько стоят Voodoo3 или TNT2?

3. Что лучше – Voodoo3 или TNT2?

Никита Белкин из Перми

1. Точные сроки выхода пока не объявлены. Предположительно в середине 2000 года.

2. Везде по-разному. Зависит также от модели. Обычно около 100 долларов, но модели класса ULTRA могут стоить и до 150 долларов.

3. Э-э... Кто быстрее: кит или слон? Эти два ускорителя по производительности приблизительно одинаковы, разве что Voodoo3 самую малость побыстрее в разрешениях 640x480 и 800x600. Тем не менее, мне больше импонирует TNT2 своей возможностью работать с 3D графикой в 32- битном цвете.

***

1. У меня на данный момент Celeron 300 A, 64 Мб RAM, 36x CD-ROM и видеокарта ASUS V3000 (VRAM 4 Мб). Я знаю, что пора делать апгрейд своего компа, но не знаю, что менять. Если я поменяю свою видеокарту на более мощную, например, на RIVA TNT2, это будет правильно или нет? Или уж дождаться Voodoo4 и NV 10?

2. Можно ли в магазинах Москвы свою видеокарту поменять на RIVA TNT2 с доплатой? Если да, то в каких?

3. В конце июля видел пиратский диск DRIVER. На коробке написано, что диск предназначен для игры как на Sony PlayStation, так и на PC. Но в вашем журнале увидел, что эта игра на PC выйдет только осенью. Получается, что это эмулятор?

Илья Герасимов из г. Кривой Рог

1. Вообще-то компьютер дай Боже ;-). Тем не менее, покупка нового 3D ускорителя значительно повысит производительность в 3D играх. А чтобы получить реальный выигрыш при использовании 3D ускорителя четвертого поколения, потребуется более мощный процессор – класса Coppermine или PII.

2. Да, можно. Если у вас есть доступ в Интернет, сходите на сайт www.price.ru и посмотрите список магазинов, обеспечивающих обмен с доплатой. А навскидку вспомню разве что «Школа 21-го века», торгуют в Центральном Детском Мире, на первом этаже... (P. S.: Это не реклама ;-))

3. Да, это эмулятор. В последнее время с появлением эмулятора Bleem (см. чуть выше) пираты вовсю развили практику выпуска игрушек для PSX, прикладывая к ним эмулятор. При определенной недоработанности последнего играть в такие «двойные» игры на PC весьма проблематично – сплошь и рядом выпадают текстуры, пропадает звук и исчезают полигоны.

1. Почему мой Tiberian Sun при запуске расплывается и появляются разноцветные полоски (видеокарта S3 Trio 64 V + PCI (765)), хотя у других игра шла нормально?

2. Еще я недоволен тем, что в ответах на письма вы уклоняетесь от ответов. Вас спрашивают, где и почем? А вы отвечаете: «Можно или во многих местах, или за умеренную цену». Все! И много это принесло пользы? А почем сейчас модем, Интернет, E-mail и где?

Shadowbuilder из Москвы

1. Вероятно, у вас устаревшая версия видеодрайверов. Поставьте DirectX 7.0

2. Дружище Shadowbuilder! Мы всегда готовы помочь нашим читателям – советом, подсказкой, рекомендацией. Но мы же не справочная служба компьютерного рынка, да и не ставим перед собой цели стать ею. В своем письме ты пишешь, что тебе 13 лет и ты Близнец. Прекрасное сочетание энергии юных лет и напора, предсказываемого гороскопом. Никогда не поверим, чтобы житель столицы не смог узнать расценки на модемы и Интернет.

***

1. Я – игроман со стажем в четыре года. Начинал с 486 DX4, 100 МГц. За прошедшее время у меня накопилось много хороших старых игр, но теперь, когда у меня K6-2, 350 Мгц, многие игры перестали запускаться. Почему? И как это можно исправить?

2. Можно ли установить DIMM SDRAM 32 Мб 10 ns PC100 и DIMM SDRAM 32 Мб 7 ns PC100 вместе?

3. Каким образом можно выписать все последующие номера вашего журнала, когда банк отказывается гарантировать перевод денег на ваш счет?

Роман Гришнин из г. Ейска

1. Проблем со старыми игрушками – масса. Во-первых – количество оперативной памяти. В смысле низкой оперативной памяти. Нынешним приложениям все равно, сколько у компьютера DOS-памяти, а старые игры могли грузить программу и оверлеи только в нижнюю память. Поэтому постарайтесь перед запуском как можно меньше захламлять системную память (не грузить лишних драйверов CD-ROM и звуковой карты, поставить HIMEM.SYS, прописать в config.sys строчку DOS=HIGH,UMB и т. п.). Потом, многие из ранних игр при работе ориентировались ни на системный таймер, а на производительность процессора, в результате на машинах, которые в десятки раз быстрее тех, что были раньше, такие игры буквально сходят с ума. Рекомендую использовать искусственные замедлители, такие как go-slow. А также иногда разработчики слегка модифицируют архитектуру x86 (в особенности это касается AMD), что тоже может создавать проблемы несовместимости... Простого ответа на ваш вопрос не существует. В каждом конкретном случае приходится, как правило, искать свой подход к решению проблемы. Приводите примеры с названием игр, и мы с удовольствием вам поможем.

2. Теоретически – да. На практике придется выставлять в BIOS такты задержки при обращении к памяти, чтении и записи данных на значения, необходимые более медленной микросхеме. То есть система будет расценивать всю стоящую в ней память как 10-ти наносекундную. И, само собой, отключить конфигурацию по SPD, иначе при первой загрузке компьютер завопит: «Мне плохо, помираю».

3. Иногда случаются недоразумения. Попробуйте обратиться в другой банк.

***

Купил в конце августа № 8 «Игромании» с диском (очень был нужен AVP), а там, оказывается, лицензия истекла 1.8.99, и версия – демо. Ну ладно, кое-что работает, но теперь при каждом включении компьютера выводится сообщение, что лицензия истекла, и логотип AVP. Нельзя ли это отключить раз и навсегда, чтобы зря мышкой не щелкать (а то уже надоело при каждом включении любоваться головой Давида)?

А. Сушко из Самары

А деинсталировать не пробовали? Если не поможет, воспользуйтесь какой-нибудь утилитой (например Clean Sweep или Uninstall Fix) и подправьте реестр.

КОДЫ, СЕКРЕТЫ

В игре «Parkan» я нашел один неплохой секрет. Теперь вам не придется выполнять сомнительные миссии за гроши, а также продавать все, что есть, лишь бы улететь. Секрет таков: в компьютерном терминале войдите в режим торговли и продайте всех своих «механозародышей», затем нажмите «Завершить», после чего опять войдите в режим торговли и выкупите их обратно. Цена будет – 0. Таким образом вы соберете около 9500 е.м.

Роман Альбертис, Москва

В игре «Провинциальный игрок» на ежегодных соревнованиях в «Золотом козле» можно не мучить себя, играя с самыми лучшими игроками Козюльска, а просто 3 раза подряд сдаться. И у вас в кармане куча баксов и кубок победителя!!! Игра пройдена.

Маша Старостина, Москва

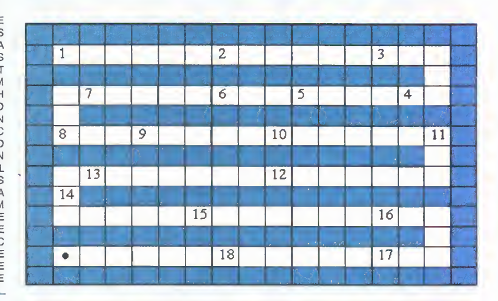
Ответы на филворд, опубликованный в номере 9 за 1999 г.

Язычник восьмой «Ультимы»	PAGAN
Вид угрозы Джорджа Лукаса	PHANTOM
Симулятор Лужкова	SIMCITY
Дон Жуан в синтетическом костюме	LARRY
Подвид puppet'ов от Playmates	MEAT
Удобная сжималка файлов	RAR
Жук-ошибка	BUG
Игра с шариком, перенесенная с игровых автоматов	PINBALL
«Палка наслаждения»	JOYSTICK
Музыка мстящего ангела	REQUIEM
Компания программистов-пародистов	PARROTY
Нереальный 3D шутер	UNREAL
Текстовой ролевик по сети	MUD
Новый симулятор железной дороги	ROLLERCOASTER
Телевизионный сериал, оккупировавший «Игроманию»	BABYLON
Операционная система (аббр.)	OS
3D инструментарий для игр с ужасной графикой	PIE
Симбиоз гонок и стрелялки от первого лица	REDLINE
Постатомный ролевик	FALLOUT
Любимое место отдыха у искателей приключения	DUNGEON
Начальник, главный в эскадриле звездных истребителей	COMMANDER
Страна, давшая название суперролевику 1997 года	DAGGERALL
Игра, прославившая Сида Мейера	CIVILIZATION
F – 22	RAPTOR
Рок-группа, по мотивам песен которой была создана игра Eye	QUEEN
Игра с лучшим Deathmatch	QUAKE
Средство коннекта	MODEM
Третья часть красивого ролевика, появившийся у нас на фр. языке	ISHAR
На эту планету вы прилетели после завоевания земли в «Цивилизации»	CENTAURI
Поистине кровавая игра	BLOOD
Удостоверение	ID
Вертолет американского воздушного флота	APACHE
Что дает почувствовать гонка?	SPEED
Воксельная игра с прелестной графикой и хорошим сюжетом	OUTCAST
Компьютерная версия подсудной профессии	THIEF
Оружие эльфа	BOW
Закрывающее карту природное явление, рожденное почему-то войной	FOG
Русская аркада от «Буки»	GROMADA
Суперлетчик	ACE
Один из лучших кланов России по игре в Q1	RED
Персонаж игры, управляемый компьютером	NPC
Звук	SOUND
Что символизирует доброту в любой РПГ?	LIGHT
Последняя часть эпопеи про «Командира крыла»	PROPHECY
Старенький квест про племя Майя	INKA
Злостные меховые шарики	FURY
Незаметный пакостник	VIRUS
98	WINDOWS
Американский полисмен	COP
Направление компаса, обозначающее часто движение вперед	NORTH
Защитный вид приема	BLOCK
Кислотный враг Хищника	ALIEN
Виды	MODE
Средство передвижения в Оказанкааре	BOAT
Последователь Лары Крофт	MDK

RETRO CHAINWORD

Ответы на чайнворд, опубликованный в номере 10 за 1999 г.

1 Half-Life	VALVE
2 Commandos Behind Enemy Lines	EIDOS
3 Sonic the Hedgehog	SEGA
4 Links LS 1999	ACCESS
5 Final Fantasy 7	SQUARESOFT
6 Descent 3	TANTRUM
7 Blood 2	MONOLITH
8 European Air War	HASBRO
9 Retaliator	OCEAN
10 Delta Force	NOVALOGIC
11 Atlantis The Lost Tale	CRYO
12 Ultima Online	ORIGIN
13 Rage of Mages	NIVAL
14 Grim Fandango	LUCASARTS
15 Quest for Glory 5	SIERRA
16 Turok 2	ACCLAIM
17 X-Com 3 Apocalypse	MICROPROSE
18 Age of Empires	ENSEMBLE
19 Unreal	EPIC
20 Uprising	CYCLONE
21 Stars! 2	EMPIRE
22 Space Dude	EVERWARE



Поздней ночью я сидел за письменным столом, копался в черновиках будущей статьи, и вдруг мне зачем-то понадобилось имя главного героя из очень известного рокерского квеста Full Throttle. Казалось бы, классика, несколько раз вдоль и поперек пройдена, а вот имя вспомнить, хоть убей, не мог. Ночь не спал, все ворочался с боку на бок, в голове крутились Лара, Кэйн, Стауф, но нужное никак не вспоминалось. Утром с больным сознанием я поднялся совсем рано и решил: «Игроманы должны знать свои игрушки в лицо или поименно!» Вот так себе и сказал, после чего вооружился карандашом и накарябал на бумажке чайнворд, который вам предстоит угадывать целый месяц. Скажу сразу, выиграют только игроки с очень большим стажем; другим, наверное, придется покопаться в литературе. А имя-то я, в конце концов, вспомнил: Бен его звали.

Хорошие

1 Day of the Tentacle
2 Albion
3 Another World
4 Blue Force: the Next of Kin
6 Flashback
7 Сталлоне-прокурор
8 Опасный Парень в трех частях
10 Phantasmagoria
11 Inca 2
12 Dune
13 Hit the road
15 Broken Sword: Shadow of the Templars
16 Secret of Monkey Island
18 Space Quest

Плохие

5 Goblins I
9 Wizardry I-III
14 Return to Zork
17 Prince of Persia

ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ «ИГРОМАНИЯ»

Вы можете подписаться на журнал «Игромания» на три (с января 2000 г. по март 2000 г.) или на шесть месяцев (с января 2000 г. по июнь 2000 г. включительно) с CD-ROM или без по редакционным (невысоким!) ценам. Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка и оплатить стоимость подписки **до 7 января**. Требуйте, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не попадают на наш расчетный счет.

Получатель вашего платежа – ООО «Игромания-М», ИНН 7705301240, р./сч. 40702810400010000049 в Отделении № 1 АКБ «Металлинвестбанк», корр./сч. 30101810100000000163, БИК 044585163

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь, например: «Редакционная подписка на журнал «Игромания» на 6 месяцев (январь – июнь)» и обязательно укажите свой адрес. Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном (сам купон заполните на обороте этой страницы) и отошлите **до 10 января** в редакцию по адресу: 109316, Москва, Волгоградский пр-т, д. 2, офис 510, «Игромания». Также принимаются отправления по факсу.

Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 274-9059, тел.: 274-9293.

Играем

CARMAGEDDON	№1'97
CITY OF LOST CHILDREN (The)	№1'97
ENEMY NATIONS	№1'97
INTERSTATE' 76	№1'97
KKnD (Krush, Kill 'n' Destroy)	№1'97
MDK (Murder, Death, Kill)	№1'97
MOTO RACER	№1'97
NEED FOR SPEED 2 [SPS]	№1'97
NEED FOR SPEED 2	№1'97
OUTLAWS	№1'97
OVERBLOOD [SPS]	№1'97
REDNECK RAMPAGE	№1'97
WILD ARMS [SPS]	№1'97
X-WING vs. TIE FIGHTER	№1'97
THEME HOSPITAL	№1'97; ЛКИ-1
AMERZONE	№10'99
COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN	№10'99
FLIGHT UNLIMITED III	№10'99
NHL 2000	№10'99
PRINCE OF PERSIA 3D	№10'99
SEVEN KINGDOMS 2	№10'99
SINISTAR: UNLEASHED	№10'99
STAR TREK: STARFLEET COMMAND	№10'99
STREET WARS: CONSTRUCTOR UNDERWORLD	№10'99
SYSTEM SHOCK 2	№10'99
АЦТЕКИ: БИТВЫ ИМПЕРИЙ	№10'99
КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ	№10'99
INCUBATION: THE WILDERNESS MISSIONS	№11, 12'98
MECH COMMANDER	№11, 12'98
ACE VENTURA	№11'98
ANCIENT EVIL	№11'98
DOMINION: STORM OVER GIFT 3	№11'98
FIFTH ELEMENT (THE)	№11'98
QUAKE II MISSION PACK: GROUND ZERO	№11'98
WING COMMANDER: SECRET OPS	№11'98
CAESAR 3	№12'98
ENEMY INFESTATION	№12'98
GRIM FANDANGO	№12'98
MORPHEUS	№12'98
TOTAL AIR WAR	№12'98
TRESPASSER	№12'98
ДАЧА КОТА ЛЕОПОЛЬДА	№12'98
REDGUARD	№2, 3'99
ACE COMBAT 2 [SPS]	№2'97
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3 [SPS]	№2'97
COMMAND & CONQUER [SPS]	№2'97
EXCALIBUR 2555 AD [SPS]	№2'97
FINAL DOOM [SPS]	№2'97
HERC'S ADVENTURES [SPS]	№2'97
HERCULES [SPS]	№2'97
KILEAK THE BLOOD [SPS]	№2'97
LOST WORLD (The) [SPS]	№2'97
NANOTEK WARRIOR [SPS]	№2'97
NORSE BY NORSEWEST [SPS]	№2'97
PANDEMONIUM [SPS]	№2'97
PORSCHE CHALLENGE [SPS]	№2'97
SIMCITY 2000 [SPS]	№2'97
THEME PARK [SPS]	№2'97
TIGER SHARK [SPS]	№2'97
V-RALLY [SPS]	№2'97
WAR GODS [SPS]	№2'97
WARCRAFT 2 [SPS]	№2'97
X-COM [SPS]	№2'97
DARK COLONY	№3'97

GT RACING'97	№3'97
MAGIC: THE GATHERING	№3'97
PANZER GENERAL 2	№3'97
WAR INC.	№3'97
DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT	№3'97; ЛКИ-1
DUNGEON KEEPER	№3'97; ЛКИ-1
LITTLE BIG ADVENTURE 2: TWINSEN'S ODYSSEY	№3'97; ЛКИ-1
APACHE-HAVOC	№3'99
LIATH	№3'99
QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE	№3'99
REAH: THE FACE UNKNOWN	№3'99
WORLD WAR II FIGHTERS	№3'99
НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ГОЛЛИВУДЕ	№3'99
BALDUR'S GATE	№3'99; ЛКИ-4
BLOOD 2: THE CHOSEN	№3'99; ЛКИ-4
SID MEIER'S ALPHA CENTAURI	№3'99; ЛКИ-4
STARCRAFT: BROOD WAR	№3'99; ЛКИ-4
BLOBJOB (The)	№4'99
EUROPEAN AIR WAR	№4'99
F-16 AGGRESSOR	№4'99
FIGHTER SQUADRON: SCREAMIN DEMONS	№4'99
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III	№4'99
NASCAR REVOLUTION	№4'99
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	№4'99
SYMBIOCOM	№4'99
WORMS: ARMAGEDDON	№4'99
В ПОИСКАХ УТРАЧЕННЫХ СЛОВ	№4'99
НЕ ТОРМОЗИ	№4'99
BEAVIS & BUTT-HEAD DO U	№4'99; ЛКИ-4
RESIDENT EVIL 2	№4'99; ЛКИ-4
ROLLERCOASTER TYCOON	№4'99; ЛКИ-4
SIMCITY 3000	№4'99, ЛКИ-4
TOMB RAIDER III	№4'99; ЛКИ-4
WARHAMMER 40K: CHAOS GATE	№4'99; ЛКИ-4
РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ФОКУС-ПОКУС	№4'99; ЛКИ-4
ARMOR COMMAND	№5, 6'98, ЛКИ-2
CART PRECISION RACING	№5'98
FLYING CORPS GOLD	№5'98
NITRO PACK FOR INTERSTATE '76	№5'98
RED BARON 2	№5'98
STAR WARS: REBELLION	№5'98
ZORK: NEMESIS	№5'98
ALIEN EARTH	№5'98; ЛКИ-1
SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY	№5'98, ЛКИ-1
STARCRAFT	№5'98; ЛКИ-1
U.F.O.s	№5'98, ЛКИ-1
БРАТЬЯ ПИЛОТЫ: ПО СЛЕДАМ ПОЛОСАТОГО СЛОНА	№5'98
LANDS OF LORE III	№5'99
ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК	№5'99
FINAL FANTASY VII	№5'99; ЛКИ-4
CIVILIZATION: CALL TO POWER	№5'99; ЛКИ-5
REQUIEM: AVENGING ANGEL	№5'99; ЛКИ-5
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	№5'99; ЛКИ-5
WARZONE 2100	№5'99; ЛКИ-5
АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ	№5'99; ЛКИ-5
ШИЗАРИУМ	№5'99; ЛКИ-5
F1 RACING SIMULATION	№6'98
RIANA ROUGE	№6'98
STEEL PANTERS 3: BRIGADE COMMAND	№6'98
FIGHTING FORCE	№6'98, ЛКИ-2
IMPERIALISM	№6'98; ЛКИ-2
OUTWARS	№6'98; ЛКИ-2
WARHAMMER: DARK OMEN	№6'98; ЛКИ-2
WET: THE SEXY EMPIRE	№6'98, ЛКИ-2

АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ	№6'98; ЛКИ-2
СКАЗАНИЕ О ДРАКОНЕ 2	№6'98; ЛКИ-2
GROMADA	№6'99
IMPERIALISM II: AGE OF EXPLORATION	№6'99
LAMENTATION SWORD	№6'99
SILVER: THE EPIC ADVENTURE	№6'99
SPORT CARS GT	№6'99
TOCA 2 TOURING CARS	№6'99
WILD METAL COUNTRY	№6'99
BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST	№6'99; ЛКИ-5
JANE'S FLEET COMMAND	№6'99; ЛКИ-5
MALKARI	№6'99; ЛКИ-5
REDLINE: GUNG WARFARE 2066	№6'99; ЛКИ-5
STAR WARS EP. I: THE PHANTOM MENACE	№6'99; ЛКИ-5
MIGHT & MAGIC VI	№7, 8'98; ЛКИ-2
UNREAL	№7, 8'98; ЛКИ-2
DUNGEON KEEPER 2	№7,8'99
MIGHT& MAGIC VII	№7,8'99; ЛКИ-5
DINK SMALLWOOD	№7'98; ЛКИ-2
FAIRY TALE ADVENTURE 2	№7'98; ЛКИ-2
REMEMBER TOMORROW	№7'98; ЛКИ-2
SANITARIUM	№7'98; ЛКИ-2
TEX MURPHY: OVERSEER	№7'98; ЛКИ-2
TUROK: DINOSAUR HUNTER	№7'98; ЛКИ-2
UBIK	№7'98; ЛКИ-2
ALIENS VERSUS PREDATOR	№7'99
MECHWARRIOR 3	№7'99
MIDTOWN MADNESS	№7'99
NEED FOR SPEED: HIGH STAKES	№7'99
STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION	№7'99
STAR WARS EP. I: THE GUNGAN FRONTIER	№7'99
НЕЗНАЙКИНА ГРАМОТА	№7'99
F-22 LIGHTING 3	№7'99; ЛКИ-5
BATTLEZONE	№8'98; ЛКИ-2
DEATHTRAP DUNGEON	№8'98; ЛКИ-2
MORTAL COMBAT 4	№8'98; ЛКИ-2
HEAVY GEAR 2	№8'99
OUTCAST	№8'99
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	№8'99
HIDDEN & DANGEROUS	№8'99; ЛКИ-5
JAGGED ALLIANCE 2	№8'99; ЛКИ-5
KINGPIN: LIFE OF CRIME	№8'99; ЛКИ-5
KKnD 2: KROSSFIRE	№9, 11'98
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES	№9'98; ЛКИ-2
DREAMS TO REALITY	№9'98; ЛКИ-2
HEART OF DARKNESS	№9'98; ЛКИ-2
OF LIGHT AND DARKNESS	№9'98; ЛКИ-2
PANZER COMMANDER	№9'98; ЛКИ-2
X-COM: INTERCEPTOR	№9'98; ЛКИ-2
ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА	№9'98; ЛКИ-2
BRAVEHEART	№9'99
CIVILIZATION: TEST OF TIME	№9'99
DARKSTONE	№9'99
DESCENT 3	№9'99
DISCWORLD: NOIR	№9'99
DRAKAN: ORDER OF THE FLAME	№9'99
FLY!	№9'99
FORCE 21	№9'99
MIG ALLEY	№9'99
RE-VOLT	№9'99
WARHAMMER 40K: RITES OF WAR	№9'99
БАШНЯ ЗНАНИЙ 2: ОСТРОВ ДРАКОНОВ	№9'99

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал «Игромания»

❏ на 3 месяца (январь – март включительно) — 90 руб.

❏ на 3 месяца (январь – март включительно) с CD-ROM — 165 руб.

❏ на 6 месяцев (январь – июнь включительно) — 180 руб.

❏ на 6 месяцев (январь – июнь включительно) с CD-ROM — 330 руб.

Фамилия, имя, отчество ____________________

Точный адрес: индекс ____________________

область (край, район) ____________________

город ____________________

улица ____________________

дом/квартира ____________________

Без квитанции об оплате недействителен!

Получение журналов, оплаченных почтовым переводом, не гарантируем!

Цены указаны без учета стоимости доставки!



1 \`97 – 10 р.

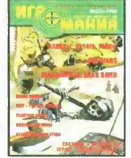
2 \`97 – 10 р.



3 \`97 – 10 р.



5 \`98 – 15 р.



6 \`98 – 15 р.



11 \`98 – 20 р.



12 \`98 – 20 р.



3 \`99 – 25 р.
с CD-ROM – 37 р.



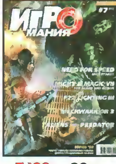
4 \`99 – 25 р.
с CD-ROM – 37 р.



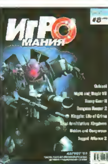
5 \`99 – 25 р.
с CD-ROM – 37 р.



6 \`99 – 25 р.
с CD-ROM – 37 р.



7 \`99 – 30 р.
с CD-ROM – 42 р.



8 \`99 – 30 р.
с CD-ROM – 42 р.



9 \`99 – 35 р.
с CD-ROM – 47 р.



10 \`99 – 35 р.
с CD-ROM – 47 р.



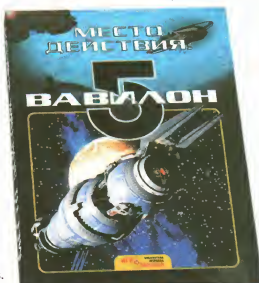
Выпуск №2 – 45 р.





Выпуск №5 – 45 р.

«Место действия: «Вавилон–5»
40 р.



Внимание!

Книги «Место действия: «Вавилон-5», «Лучшие компьютерные игры» и старые номера «Игромании» можно купить в редакции (в двух минутах ходьбы от м. Пролетарская), предварительно сделав заказ с 10.00 до 17.00 по тел. **(095) 274-9059** или **274-9293** или приобрести наложенным платежом (вы будете платить на почте при получении).

Заявки направляйте по адресу: **105043, г. Москва, Е-43, а/я 55, Коломийцу Д. В.** Или электронной почтой: **karpova@online.ru**. Стоимость пересылки около **20 р.**

Москвичи могут оформить заказ на доставку книги и журналов на дом. Стоимость доставки от 20 р.